

**PENINGKATAN KEMATANGAN KARIR MELALUI TEKNIK *GAMES*
PADA SISWA KELAS XII TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK
SMK 1 PUNDONG, BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Feri Rahmawati
NIM 09104244033

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014**

**PENINGKATAN KEMATANGAN KARIR MELALUI TEKNIK *GAMES*
PADA SISWA KELAS XII TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK
SMK 1 PUNDONG, BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Feri Rahmawati
NIM 09104244033

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMATANGAN KARIR MELALUI TEKNIK *GAMES* PADA SISWA KELAS XII TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK SMK 1 PUNDONG, BANTUL” yang disusun oleh Feri Rahmawati, NIM 09104244033 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Desember 2013

Pembimbing I

Sugiyatno, M. Pd.
NIP 19711227 200112 1 004

Pembimbing II

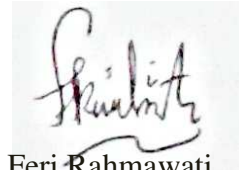
Eva Imania Eliasa, M. Pd.
NIP 19750717 200604 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Desember 2013
Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Feri Rahmawati', is shown within a light gray rectangular box.

Feri Rahmawati
NIM 09104244033

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEMATANGAN KARIR MELALUI TEKNIK *GAMES* PADA SISWA KELAS XII TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK SMK 1 PUNDONG, BANTUL" yang disusun oleh Feri Rahmawati, NIM 09104244033 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Januari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sugiyatno, M. Pd.	Ketua Penguji		20-01-2014
Agus Triyanto, M. Pd.	Sekretaris Penguji		20-01-2014
Dr. Edi Purwanta, M. Pd.	Penguji Utama		20-01-2014
Eva Imania Eliasa, M. Pd.	Penguji Pendamping		20-01-2014

Yogyakarta, 23 JAN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Sebuah Tujuan Tanpa Perencanaan Hanya Akan Menjadi Harapan”.

(Antoine De Saint-Exupery)

“Sesungguhnya Kesulitanmu Adalah Tanda Akan Adanya Kemudahanmu”.

(Mario Teguh)

*"Competition Is So Tiring, But We Will Be Left Behind If Does Not Participate In
The Competition"*

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk :

1. Mama,Bapak, dan Kakak tercinta.
2. Orang-orang yang selalu menyayangiku.
3. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENINGKATAN KEMATANGAN KARIR MELALUI TEKNIK *GAMES*
PADA SISWA KELAS XII TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK
SMK 1 PUNDONG, BANTUL**

Oleh
Feri Rahmawati
NIM 09104244033

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kematangan karir pada siswa kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong, Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan subjek penelitian 32 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru BK SMK 1 Pundong. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala, observasi, dan wawancara. Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus, siklus pertama *games* yang diberikan adalah *games Opportunity*, *games* Pengukuran Diri, dan *games* Jendela Diriku. Siklus kedua, *games* yang diberikan adalah *games* Jendela Diriku, *games* Ujian RIASEC, dan *Graphic Gameplan*.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa teknik *games* dapat meningkatkan kematangan karir pada siswa. Peningkatan ini dibuktikan dengan nilai rata-rata skor *pre test* sebesar 90,71; kemudian meningkat setelah *post test* siklus I menjadi 108,34 dengan prosentase peningkatan 22,16%; dan pada *post test* siklus II meningkat menjadi 115,5 dengan prosentase peningkatan sebesar 31,5%. Selain menggunakan skala, peneliti juga melakukan wawancara dan observasi selama pelaksanaan tindakan. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa siswa sudah menyadari pentingnya memiliki perencanaan dan pilihan-pilihan pekerjaan, serta mampu memutuskan pekerjaan yang akan dipilihnya setelah lulus nanti. Selain itu dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat sudah percaya diri dalam membuat pilihan-pilihan karir, dan sudah memiliki keputusan dalam memilih pekerjaan.

Kata kunci: kematangan karir, teknik *games*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayat dan karunia-Nya. Hanya dengan pertolongan dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kematangan Karir Melalui Teknik *Games* Pada Siswa Kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong, Bantul”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

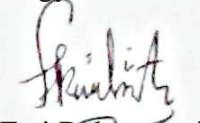
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas kemudahan dan izin penelitian.
2. Bapak Fathur Rahman, M. Si. selaku ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah berkenan memberikan izin dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Sugiyatno, M. Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah begitu baik dan sabar dalam memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat sejak awal sampai selesainya skripsi ini.
4. Ibu Eva Imania Eliasa, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu bersedia memberikan inspirasi, masukan, saran dan arahan serta memotivasi penulis sejak awal penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Isti Yuni Purwanti, M. Pd. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penyelesaian studi.
6. Seluruh dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan dan pengalamannya selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Ayahandaku Marsudi, S. Pd. dan Ibundaku Suratmi, S. Pd. yang selalu memahami, mendukung dan berdo'a tanpa henti serta menjadi motivasi terbesar dalam hidup penulis.
8. Kakakku Lina Indriyani dan suaminya Efit Mujianto, serta ponakanku sayang Kenzie Restu Bagaskara yang selalu mendukung dan menghibur penulis.
9. Bapak dan Ibu Guru SMK 1 Pundong yang telah memberikan izin penelitian dan membimbing peneliti secara langsung di lapangan.
10. Siswa kelas XII TITL A dan XII TAVSMK 1 Pundong, atas kerjasamanya yang baik dalam proses penelitian.
11. Alfiandy Warih H dan Citra Wahyu S yang telah banyak membantu dan selalu mengingatkan serta memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi.
12. Sahabat sekaligus keluarga terdekatku di kota pelajar ini: Dewi Fatimah, Oktantri Rujiantika Pratami, Septya Muti Fadhila, Eka Aryani, Sinok Daevik Arista. Kalianlah yang selalu ada dalam suka duka penulis dan tidak pernah lelah dalam mengingatkan penulis untuk mengerjakan tugas-tugas dan memberikan dorongan dalam melaksanakan penelitian ini serta banyak mengisi kehidupan penulis selama di Jogja.

13. Keluarga besar BK B angkatan 2009 yang telah memberikan banyak warna, inspirasi dan motivasi selama masa-masa kuliah. Semoga silaturahmi kita semua tidak akan pernah terputus.
14. Kakak-kakak senior BK yang telah membantu dalam memberikan arahan dan bantuan dalam penyusunan skripsi.
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam segala hal yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan mendapatkan balasan dari Tuhan YME. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka Oleh karena itu penulis sangat menerima saran, komentar dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, Desember 2013



Feri Rahmawati

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Kematangan Karir.....	11
1. Pengertian Kematangan Karir.....	11
2. Tahap-Tahap Perkembangan Karir.....	12
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kematangan Karir.....	17
4. Tipe-Tipe Kepribadian Karir	20
5. Aspek-Aspek Kematangan Karir.....	22
B. Kajian Teori Bimbingan dan Konseling Karir.....	26
1. Bimbingan Karir.....	26

2. Konseling Karir.....	30
3. Tujuan Bimbingan dan Konseling Karir.....	32
C. Kajian <i>Games</i>	33
1. Pengertian <i>Games</i>	33
2. Karakteristik <i>Games</i>	34
3. Jenis dan Bentuk <i>Games</i>	35
4. Fungsi dan Tujuan <i>Games</i>	39
5. Langkah-Langkah <i>Games</i>	41
6. Kompetensi Konselor dalam <i>Games</i>	42
7. Kelebihan Teknik <i>Games</i>	48
D. Kajian Teori Remaja.....	50
1. Pengertian Remaja.....	52
2. Klasifikasi Masa Remaja.....	52
3. Ciri-Ciri Masa Remaja.....	53
4. Tugas Perkembangan Remaja.....	55
E. Kerangka Berfikir.....	58
F. Hipotesis Tindakan.....	61
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
C. Subjek Penelitian.....	63
D. Desain Penelitian.....	64
E. Rencana Tindakan.....	65
F. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	69
G. Uji validitas dan Reabilitas.....	76
1. Uji Validitas Instrumen.....	76
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	79
H. Teknik Analisis Data.....	81
I. Kriteria Keberhasilan.....	83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	84
1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	84
2. Data Subyek Penelitian.....	85
3. Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan.....	87
4. Pelaksanaan Siklus I.....	88
5. Pelaksanaan Siklus II.....	104
6. Hasil Tindakan Siklus I dan Siklus II.....	115
B. Pembahasan.....	118
C. Keterbatasan Penelitian.....	124

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	126
B. Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA.....	128
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	131
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Tugas-Tugas Perkembangan Karir Remaja	57
Tabel 2. Rancangan Tindakan Penelitian	67
Tabel 3. Kisi-kisi Skala Kematangan Karir (Sebelum Uji Coba).....	73
Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Guru BK	75
Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Subyek Penelitian	75
Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Observasi	76
Tabel 7. Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur	78
Tabel 8. Kisi-kisi Skala Kematangan Karir yang Sahih	79
Tabel 9. Kategori Skor Kematangan Karir	82
Tabel 10. Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian	85
Tabel 11. Hasil Skor <i>Pre Test</i> Siswa	86
Tabel 12. Skor <i>Post Test</i> Siklus I	97
Tabel 13. Prosentase Peningkatan Skor Siswa Siklus I.....	99
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus I	101
Tabel 15. Hasil Skor <i>Post Test</i> Siklus II.....	109
Tabel 16. Prosentase Peningkatan Skor Siswa Siklus II	111
Tabel 17. Hasil Observasi Siklus II	113
Tabel 18. Hasil Skor Kematangan Karir Siswa	116

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Pelangi Karir Kehidupan.....	15
Gambar 2. Kerangka Berfikir.....	61
Gambar 3. Proses Penelitian Tindakan	64
Gambar 4. Grafik Prosentase Peningkatan Skor Siswa Siklus I.....	100
Gambar 5. Grafik Prosentase Peningkatan Skor Siswa Siklus II.....	112
Gambar 6. Peningkatan Skor Kematangan Karir Siswa	117
Gambar 7. Peningkatan Skor Rata-rata Kematangan Karir Siswa.....	118

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Skala Kematangan Karir (Sebelum Uji Coba)	131
Lampiran 2. Hasil Uji Validitas Melalui SPSS 16.....	134
Lampiran 3. Skala Kematangan Karir (Setelah Uji Coba).....	136
Lampiran 4. Hasil Observasi.....	139
Lampiran 5. Hasil Wawancara.....	141
Lampiran 6. Teknik <i>Games</i>	147
Lampiran 7. Skor <i>Pre Test</i> Kematangan Karir.....	156
Lampiran 8. Skor <i>Post Test</i> Siklus I.....	157
Lampiran 9. Skor <i>Post Test</i> Siklus II	158
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan	159
Lampiran 11. Surat Izin dan Surat Keterangan Penelitian.....	162

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini pengangguran menjadi permasalahan di hampir semua negara. Guy Ryder (Kompas, 2013), Direktur Organisasi Buruh Internasional (ILO), menyebutkan bahwa angka pengangguran dunia pada 2012 meningkat sebanyak empat juta orang, sehingga jumlah pengangguran di seluruh dunia tahun lalu mencapai 197 juta orang. Hal tersebut terjadi karena pertumbuhan lapangan kerja global terus memburuk. Kelompok paling terpuak dengan tren minimnya lapangan kerja ini adalah para pemuda, yang memprihatinkan ILO mencatat saat ini terdapat 73,8 juta pemuda berusia 15-24 tahun yang tidak bekerja. Ryder menambahkan, pertumbuhan ekonomi yang terus melambat nampaknya akan membuat sekitar setengah juta pemuda lainnya menjadi penganggur pada 2014.

Permasalahan minimnya lapangan pekerjaan juga terjadi di Indonesia. Menurut JB Sumarlin (Liputan6, 2013), mantan Menteri Keuangan, mengatakan bahwa meski pertumbuhan ekonomi terbilang tinggi, pemerintah tidak lepas dari jerat permasalahan lapangan kerja, hingga kini lapangan kerja di tanah air tergolong masih sangat sempit. Lapangan pekerjaan yang sempit dengan jumlah pencari kerja yang setiap tahun semakin bertambah, sedangkan pencari kerja yang lama masih belum mendapatkan pekerjaan, hal tersebut ditambah lagi dengan karyawan yang terkena Putus Hubungan Kerja (PHK), menjadikan semakin banyaknya jumlah pengangguran di Indonesia.

Tingginya jumlah pengangguran ini menyebabkan meningkatnya angka kriminalitas di Indonesia. Hampir setiap hari terdapat kabar kriminal, seperti adanya pencurian, bunuh diri, pembunuhan yang bermotif ekonomi, dan masih banyak lagi.

Pada umumnya orang menganggur karena tidak memiliki persyaratan pendidikan yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh penyedia lapangan kerja. Hal tersebut menjadi suatu perhatian khusus kepada pemerintah untuk menyelenggarakan pendidikan yang berbasis pekerjaan. Di Indonesia, salah satu bentuk satuan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK memiliki tujuan membekali siswa menjadi tenaga kerja profesional atau pengusaha yang dapat mandiri. Kurikulum pendidikan SMK menitikberatkan pada penguatan sisi keterampilan tanpa mengabaikan landasan teori yang kuat. Siswa SMK diberikan lebih banyak kesempatan untuk mencoba pekerjaan yang akan ditekuni sesuai dengan jurusannya masing-masing. Pada akhirnya, siswa SMK diharapkan lebih siap bersaing dalam dunia kerja. Karena persaingan untuk memasuki dunia kerja tidaklah mudah. Banyak sekali persaingan yang harus dihadapi oleh lulusan SMK. Selain untuk menghadapi minimnya lapangan kerja yang ada, para siswa SMK juga harus bersaing dengan para lulusan perguruan tinggi lainnya, oleh karena itu agar para siswa SMK siap dan mampu dalam menghadapi ketatnya persaingan dunia kerja harus memiliki kematangan karir yang baik.

Menurut Super (W. S. Winkel & Sri Hastuti, 2004: 633) kematangan karir sebagai keberhasilan individu untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karir yang khas bagi tahap perkembangan tertentu. Kematangan karir pada satu tahap berbeda dengan tahap lainnya. Seseorang yang mampu menyelesaikan tugas perkembangan karirnya dengan baik memiliki tingkat kematangan yang tinggi. Sebaliknya, seseorang yang tidak menyelesaikan tugas perkembangan karir sesuai dengan tahapannya akan memiliki kematangan karir yang rendah dan akan mengalami kesulitan dalam membuat keputusan karir.

Savickas (Powell & Lazzo, 1998 dalam Siti Zahara 2012) seseorang yang memiliki kematangan karir yang tinggi cenderung lebih mudah untuk mendapatkan pekerjaan yang diharapkan, karena mereka menampilkan kesadaran yang lebih dalam proses pembuatan keputusan, seperti berfikir mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pilihan-pilihan karir, memiliki keyakinan yang tinggi dan komitmen dalam membuat pilihan karir. Sebaliknya, seseorang dengan kematangan karir yang rendah cenderung memiliki pemikiran tentang karir yang relatif berubah dan tidak realistis, belum mandiri dalam mengambil keputusan karir, dan ragu dalam mengambil keputusan karir.

Apabila dilihat dari teori perkembangan karir dari Super dan Jordaan (Syamsu Yusuf, 2007: 84), masa remaja termasuk pada tahap “eksplorasi” pada tingkat tentatif dan transisi (usia 15-21 tahun), namun jika dilihat dari teori perkembangan karir Ginzberg (Santrock, 2003: 484) usia 17 dan 18

tahun hingga awal 20-an (dalam hal ini siswa SMK) berada pada tahap realistis dalam pemilihan karir. Selama masa ini, tiap orang secara ekstensif mencoba karir yang mungkin, lalu memfokuskan diri pada satu bidang, dan akhirnya memilih pekerjaan tertentu dalam karir tersebut. Berdasarkan teori tersebut dapat dikatakan bahwa siswa SMK yang berorientasi pada mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja seharusnya sudah memiliki perencanaan karir dan sudah mampu untuk menentukan pilihan karirnya.

Permasalahannya adalah kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua siswa SMK memiliki kematangan karir yang baik atau tinggi. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di dua SMK, menunjukkan bahwa di SMK 1 Pundong para siswanya cenderung memiliki kematangan karir yang rendah. Hal tersebut terlihat dari tidak antusiasnya siswa dalam membicarakan tentang pekerjaan dan mereka terlihat pesimis untuk mendapatkan pekerjaan. Selain berdasarkan observasi, peneliti memperoleh keterangan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XII SMK 1 Pundong yang mengatakan bahwa mengalami beberapa permasalahan dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja. Permasalahan tersebut seperti merasa belum mempunyai bekal untuk bekerja, belum tahu atau belum bisa memutuskan ingin bekerja di tempat mana, merasa tidak memiliki keberanian untuk bekerja di luar daerah, ada juga beberapa anak yang mengatakan persyaratan yang diajukan oleh perusahaan tidak bisa terpenuhi.

Permasalahan yang dialami oleh para siswa diperkuat oleh pernyataan guru BK di sekolah tersebut. Berdasarkan wawancara dengan koordinator BK

yang mengatakan bahwa untuk kelas XII memang kematangan karirnya masih terbilang rendah, terlebih kelas XII jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (yang selanjutnya disingkat TITL). Banyak diantara mereka belum mampu untuk memutuskan akan melanjutkan untuk bekerja. Selain permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XII, lebih lanjut lagi guru BK mengatakan bahwa untuk para lulusan sebelumnya pun memiliki permasalahan seperti ada siswa yang mendapatkan NEM tinggi tetapi tidak siap untuk ditempatkan, kebanyakan siswa tidak berani mengikuti seleksi kerja di perusahaan di luar daerah, dan masih banyak siswa yang bekerja tidak sesuai dengan bidangnya/ jurusan yang ditempuh di SMK. Selain itu, para alumninya yang sudah bekerja banyak yang merasa tidak betah dan berganti-ganti pekerjaan. Permasalahan tersebut sudah terjadi dari tahun ke tahun dan belum ada perubahan. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dapat dikatakan bahwa kematangan karir siswa SMK 1 Pundong cenderung masih rendah.

Permasalah yang dialami oleh para siswa SMK 1 Pundong sesuai dengan pernyataan Santrock (2003: 485) yang mengatakan bahwa remaja sering memandang eksplorasi karir dan pengambilan keputusan dengan disertai kebimbangan, ketidakpastian, dan stress. Banyak remaja yang tidak cukup banyak mengeksplorasi pilihan karir sendiri dan juga menerima terlalu sedikit bimbingan karir dari pembimbing di sekolah mereka.

Pernyataan Santrock terkait kurang optimalnya pelayanan bimbingan karir memang diakui oleh guru BK di sekolah tersebut. Hal tersebut

dikarenakan untuk jam masuk BK memang baru ada pada tahun ajaran baru ini, dan dalam memberikan layanannya baru berupa bimbingan klasikal dengan metode ceramah dan diskusi. Selain itu dikatakan bahwa ketika memberikan layanan bimbingan klasikal beberapa siswa kurang bisa memahami dan tidak memperhatikannya karena teknik yang digunakan menjenuhkan. Permasalahan tersebut menunjukan kurang optimalnya layanan bimbingan dan konseling karir disekolah tersebut, padahal menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008: 215), menyebutkan bahwa di SMK pelayanan bimbingan dan konseling difokuskan kepada upaya membantu konseli mengokohkan pilihan dan pengembangan karir sejalan dengan jurusan yang menjadi pilihannya. Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa pelayanan bimbingan dan konseling karir di SMK 1 Pundong kurang maksimal dan perlu diperbaiki.

Para siswa kelas XII sudah harus mampu membuat keputusan berkenaan dengan pekerjaan mereka yang sesuai dengan minat dan kompetensi mereka, serta permintaan dari pasar kerja. Ketika siswa mempunyai kematangan karir yang baik maka mereka akan lebih siap untuk bersaing mendapatkan pekerjaan atau berwirausaha sendiri. Oleh karena itu diperlukan adanya bentuk lain dari layanan bimbingan karir untuk meningkatkan kematangan karir mereka yang secara inovatif agar lebih menarik, seperti menggunakan teknik *games* dalam meningkatkan kematangan karir siswa. Teknik *games* merupakan salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling.

Berdasarkan permasalahan yang dialami guru BK terkait layanan yang telah diberikan kurang maksimal, guru BK di sekolah tersebut menghendaki adanya perubahan pada siswa agar para siswa antusias dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling karir sehingga kematangan karir siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti menawarkan penggunaan teknik *games* dalam upaya meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII TITL di sekolah tersebut. Dari situlah peneliti dan guru BK bersepakat melaksanakan kolaborasi dalam meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII TITL melalui teknik *games*.

Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan *games* sebagai suatu aktifitas yang membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dalam hal ini *games* yang akan diberikan adalah *games* yang memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam mencapai perkembangan dirinya dalam bidang karir.

Beberapa penemuan dan penelitian yang terdapat dalam bukunya Suwarjo & Eva Imania Eliasa (2011: 17) terkait penggunaan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif dalam bidang karir menyatakan bahwa permainan sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah siswa. Selain itu, permainan sebagai asesmen diri siswa dalam pembuatan keputusan karir, dan permainan meningkatkan keterampilan transisi kerja remaja dan dewasa awal (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 17). Selain penemuan tersebut, Menurut Mamat Supriatna dan Ilfiandra (2006: 10), untuk mencapai tujuan

bimbingan karir ada beberapa strategi yang dapat dilakukan yaitu strategi instruksional, strategi substansial/interpersonal, strategi permainan.

Berdasarkan penemuan dan penelitian yang ada, maka melalui teknik *games* diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling karir sehingga maksud dan tujuan dari bimbingan dan konseling karir dapat tersampaikan dan diterima oleh para siswa. Melalui permainan siswa diajak untuk terlibat aktif sehingga tidak membosankan, karena dalam permainan melibatkan beberapa dimensi seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada di SMK 1 Pundong terkait rendahnya kematangan karir pada siswa kelas XII, kemudian layanan bimbingan karir yang belum maksimal, belum pernah diterapkannya teknik *games* dalam layanan bimbingan karir, serta permasalahan yang harus segera ditangani maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kematangan Karir Melalui Teknik *Games* Pada Siswa Kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong, Bantul”, melalui penelitian tersebut diharapkan kematangan karir siswa kelas XII jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong dapat meningkat secara maksimal dan tercapai tujuan yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, antara lain:

1. Hingga kini lapangan kerja di tanah air tergolong masih sangat sempit, sedangkan jumlah pencari kerja setiap tahun bertambah
2. Siswa kelas XII jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong masih memiliki kematangan karir yang cenderung rendah
3. Metode layanan bimbingan karir hanya berupa bimbingan klasikal dan dirasa kurang menarik
4. Belum diterapkannya bimbingan karir melalui teknik *games* dalam meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII SMK 1 Pundong.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan pada identifikasi masalah yang ada dan keterbatasan peneliti maka penelitian ini perlu diberi batasan masalah sehingga permasalahan penelitian akan menjadi jelas. Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menghindari penafsiran yang menyimpang. Masalah dalam penelitian ini peneliti batasi pada peningkatan kematangan karir melalui *games* pada siswa kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong, Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat diajukan suatu rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: “Bagaimana teknik *games* dapat meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kematangan karir melalui *games* pada siswa kelas XII jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong, Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan konseptual tentang bagaimana teknik *games* dapat meningkatkan kemampuan kematangan karir siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan terkait kematangan karir siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kematangan karir siswa agar siap dalam menghadapi dunia kerja.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti, serta dapat menjadi bekal kelak ketika telah menjadi konselor sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Kematangan Karir

1. Pengertian Kematangan Karir

Kematangan karir merupakan aspek yang perlu dimiliki siswa, khususnya siswa SMK yang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja setelah lulus dari sekolahnya. Kematangan karir adalah kesadaran akan kemampuan untuk membuat keputusan pilihan karir yang sesuai, termasuk kesadaran akan hal-hal yang dibutuhkan dalam membuat keputusan karir, serta tingkatan pilihan karir yang realistis dan konsisten sepanjang waktu (Levinson, 2001: 475).

Menurut Super (W. S. Winkel & Sri Hastuti, 2004: 633), kematangan karir menunjuk pada keberhasilan seseorang menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karir yang khas bagi tahap perkembangan tertentu. Selanjutnya, Super (Savickas, 2001: 53) menjelaskan bahwa individu dikatakan matang atau siap untuk membuat keputusan karir jika pengetahuan yang dimilikinya untuk membuat keputusan karir didukung oleh informasi yang akurat mengenai pekerjaan berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan.

Pendapat lain dikemukakan Yost dan Corbishly (dalam Woro Pinasti, 2011: 17-18), yang menyebutkan bahwa kematangan karir adalah:

“career maturity has been defined as the ability to successfully negotiate the task and transitions inherent the proccess of career

development and the readiness to make age and stage appropriate career choices”.

Pendapat tersebut jika diartikan maka kematangan karir menurut Yost dan Corbishly adalah kemampuan individu untuk berhasil dalam mengatasi (menjalani) tugas-tugas dan peralihan-peralihan dalam perkembangan karir dan kesiapan untuk memilih karir yang tepat sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Dari beberapa definisi di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kematangan karir adalah kemampuan individu dalam mempersiapkan diri untuk memilih karir yang sesuai dengan tugas perkembangan karirnya, seperti mampu mengeksplorasi kemampuan diri, membuat pilihan-pilihan karir, dan pada akhirnya mampu untuk membuat keputusan karirnya.

2. Tahap-tahap Perkembangan Karir

Menurut Ginzberg, dkk (Munandir, 1996: 90) perkembangan dalam proses pilihan pekerjaan mencakup tiga tahapan utama, yaitu:

a. Tahap *Fantasi* (usia sampai kira-kira 10-11 tahun)

Pada tahap ini ciri utamanya adalah dalam memilih pekerjaan anak bersifat sembarangan, artinya asal pilih saja. Pilihannya tidak didasarkan pertimbangan yang matang melainkan hanya berdasarkan khayalannya belaka.

b. Tahap *Tentatif* (usia 11-17 tahun)

Pada tahap ini pilihan karir orang mulai mengalami perkembangan yang mula-mula hanya berdasarkan kesenangan, ketertarikan atau minat menyadari akan kemampuan yang harus dimilikinya.

c. Tahap *Realistik* (usia 17-20 tahun)

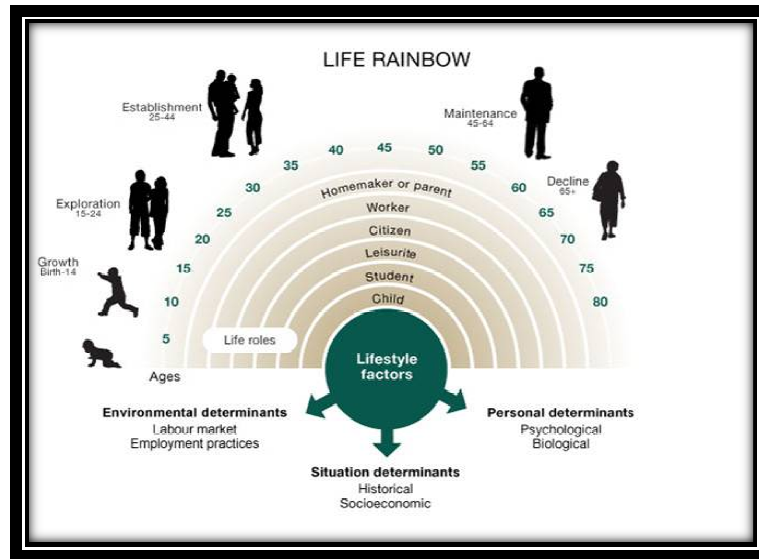
Pada tahap ini anak mulai melakukan eksplorasi dengan memberikan penilaian atas pengalaman-pengalaman kerjanya dalam kaitannya dengan tuntutan sebenarnya, sebagai syarat memasuki dunia kerja atau untuk melanjutkan pendidikan lebih tinggi.

Teori lain yaitu dari Super (M. T. Manrihu, 1992: 19), meringkas konsep *life-satage* kedalam 12 proposisi perkembangan karir, yaitu sebagai berikut:

1. Individu berbeda dalam kemampuan-kemampuan, minat dan kepribadiannya.
2. Dengan sifat yang berbeda, individu punya kewenangan untuk melakukan sejumlah pekerjaan.
3. Setiap pekerjaan membuat pola khas kemampuan, minat, dan sifat-sifat kepribadian.
4. Preferensi dan kompetensi vokasional dapat berubah sesuai dengan situasi kehidupan.
5. Proses perubahan dapat dirangkum dalam satu rangkaian tahap kehidupan.

6. Sifat dan pola karir ditentukan oleh sosioekonomi, kemampuan mental, dan kesempatan yang terbuka dan karakteristik kepribadian individu.
7. Perkembangan karir adalah fungsi dari kematangan biologis dan realitas dalam perkembangan konsep diri.
8. Faktor yang banyak menentukan dalam perkembangan karir adalah perkembangan dan implementasi konsep diri.
9. Proses pemilihan karir merupakan perpaduan antara faktor individual dan faktor sosial, serta antara konsep diri dan kenyataan.
10. Keputusan karir tergantung pada dimana individu menemukan jalan keluar yang memadai bagi kemampuan, minat, sifat kepribadian, dan nilai.
11. Taraf kepuasan yang individu peroleh dari pekerjaan sebanding dengan tingkat dimana mereka telah sanggup mengimplementasikan konsep dirinya.
12. Pekerjaan dan okupasi menyediakan suatu fokus untuk organisasi kepribadian baik pria maupun wanita.

Berdasarkan 12 proposisi tersebut, Super membagi tahap perkembangan karir menjadi lima tahapan dinamakan “Pelangi Karir Kehidupan”, dimensi gambaran pelangi karir tersebut menunjukkan rentang kehidupan yang mencakup tahap-tahap dari tahap pertumbuhan sampai tahap kemunduran. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Pelangi Karir Kehidupan

1. Tahap perkembangan (*Growth*) dari lahir sampai usia ± 5 tahun, yakni anak mengembangkberbagai potensi, sikap, minat, dan kebutuhan yang dipadukan dalam struktur konsep diri. Tahap pertumbuhan ini terdiri dari tiga subtahap, yaitu:
 - a. Fantasi (4-10 tahun) yang ditandai dengan dominannya aspek kebutuhan akan rasa keingintahuan (*curiosity*).
 - b. Minat (11-12 tahun) yang ditandai dengan tumbuhnya rasa senang sebagai determinan utama dari aspirasi dan aktivitas.
 - c. Kapasitas (13-14 tahun) ditandai dengan pertimbangan bertambahnya bobot kemampuan, persyaratan, dan latihan karir.
2. Tahap eksplorasi (*Exploration*) dari usia 15 sampai 24 tahun, yakni ketika individu memikirkan berbagai alternatif karir, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Tahap ini meliputi tiga subtahap, yaitu:

- a. Tentatif (15-17 tahun) yang ditandai dengan melalui mempertimbangkan aspek-aspek kebutuhan minat, kapasitas, nilai-nilai, dan kesempatan secara menyeluruh.
 - b. Transisi (18-21 tahun) yang ditandai dengan menonjolnya pertimbangan yang lebih realistis untuk memasuki dunia kerja.
 - c. Mencoba (*trial*) dengan sedikit komitmen (22-24 tahun) ditandai dengan mulai ditemukannya lapangan pekerjaan yang sangat potensial.
3. Tahap pemantapan (*Establishment*) dari usia 25 sampai 44 tahun, dengan ciri berusaha memantapkan diri melalui pengalaman selama menjalani karir tertentu. Pada tahap ini terdiri dari dua subtahap, yakni:
 - a. Mencoba dengan komitmen yang bersifat stabil (25-30 tahun) yang ditandai dengan berbagai dugaan tentang kurang memuaskannya lapangan pekerjaan tertentu.
 - b. Lanjutan (*advancement*) (31-44 tahun) yang ditandai dengan semakin jelasnya pola karir serta usaha-usaha yang mengarah pada pemantapan dan pengamanan posisi dalam bidang tersebut.
4. Tahap pemeliharaan (*Maintenance*) (45-64 tahun) yakni orang yang sudah dewasa menyesuaikan diri, menikmati dan memaknai karir yang sedang dijalannya.
5. Tahap kemunduran (*Decline*) dari usia 65 tahun keatas, yakni memasuki masa pensiun dan harus menemukan pola hidup baru

sesudah melepaskan jabatannya. Tahap ini terdiri dari dua sutahap, yaitu:

- a. Perlambatan (65-70 tahun) ditandai dengan kelelahan sebagai pekerja, mulai berkurangnya kapasitas bekerja.
- b. Pengunduran diri (*retirement*) (71 tahun ke atas) yang ditandai dengan menyerahkan atau mewariskan “kekuasaan” kepada generasi penerus.

Berdasarkan pendapat dari kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasetiap individu melewati beberapa fase atau tahap tertentu sesuai dengan usianya, dan pada setiap tahap memiliki karakteristik yang khas. Setiap individu semestinya mampu menyelesaikan tugas perkembangannya dengan baik.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kematangan Karir

Kematangan karir dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor internal dan faktor eksternal. Shertzer dan Stone (W. S. Winkel & Sri Hastuti, 2004: 647-655) menguraikannya sebagai berikut:

- a. Faktor-faktor internal, yang mencakup:
 - 1) Nilai-nilai kehidupan (*values*). Ideal-ideal yang dikejar oleh seseorang dimana pun dan kapan pun juga. Nilai-nilai menjadi pegangan dan pedoman hidup samapai tua dan sangat menentukan bagi gaya hidup seseorang (*life style*).
 - 2) Taraf intelegensi. Dalam mengambil suatu keputusan mengenai pilihan jabatan, tinggi rendahnya taraf intelegensi yang dimiliki

seseorang sudah berpengaruh. Akan tetapi, taraf intelegensi tinggi tidak merupakan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan seseorang, karena masih ada faktor-faktor lain yang ikut berpengaruh, seperti sifat tekun dan jujur.

- 3) Bakat khusus, yaitu kemampuan yang menonjol di suatu bidang usaha kognitif, bidang keterampilan, atau bidang kesenian. Bakat khusus menjadi bekal yang memungkinkan untuk memasuki berbagai bidang pekerjaan tertentu dan mencapai tingkatan lebih tinggi dalam suatu jabatan.
- 4) Minat, yaitu kecenderungan yang agak menetap pada seseorang untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan bidang itu.
- 5) Sifat-sifat, yaitu ciri-ciri kepribadian yang bersama-sama memberikan corak khas pada seseorang. Sifat-sifat yang positif akan sangat berguna dalam memegang jabatan tertentu, dan sebaliknya.
- 6) Pengetahuan, yaitu informasi yang dimiliki tentang bidang-bidang pekerjaan dan tentang diri sendiri. Proses penyesuaian aspirasi dan taraf aspirasi berkaitan erat dengan kematangan vokasional yang semakin maju.

b. Faktor-faktor eksternal, yang mencakup:

- 1) Masyarakat, yaitu lingkungan sosial-budaya dimana seseorang dibesarkan. Lingkungan ini luas sekali dan berpengaruh besar terhadap pandangan banyak hal termasuk pandangan dalam hal pekerjaan.
- 2) Status sosial ekonomi keluarga, status ini ikut menentukan tingkat pendidikan sekolah yang dimungkinkan, jumlah kenalan bagi beberapa jabatan tertentu yang dianggap masih sesuai dengan status sosial tertentu.
- 3) Pengaruh dari seluruh anggota keluarga besar dan keluarga inti. Mereka menyatakan segala harapan serta mengkomunikasikan pandangan dan sikap tertentu terhadap pendidikan dan pekerjaan.
- 4) Pendidikan sekolah, yaitu pandangan dan sikap yang dikomunikasikan kepada anak didik oleh staf petugas bimbingan dan tenaga pengajar mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam bekerja, tinggi rendahnya status sosial jabatan-jabatan, dan kecocokan jabatan tertentu berdasarkan *gender*.
- 5) Pergaulan dengan teman-teman sebaya, yaitu beraneka pandangan dan variasi harapan tentang masa depan yang terungkap dalam pergaulan sehari-hari.
- 6) Tuntutan yang melekat pada masing-masing jabatan dan pada setiap program studi atau latihan, yang mempersiapkan

seseorang untuk diterima apada jabatan tertentu dan berhasil didalamnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi kematangan karir seseorang. Faktor tersebut dapat berasal dari faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari lingkungan sekitar individu).

4. Tipe-Tipe Kepribadian Karir

Menurut John H. Holland (Dewa Ketut Sukardi, 2004: 16-41), merumuskan tipologi kepribadian menjadi enam golongan, yaitu:

- a. *Realistis*. Tipe realistik adalah kelaki-lakian, tidak sosial, emosi yang mantap (kestabilan emosi), bersifat materialistik, dan berorientasi pada apa yang ada sekarang. Mereka paling cocok bekerja seperti pemimpin tukang las, fotografer, ahli mesin, operator stasiun tenaga listrik, pilot, montir mobil, dan lain-lain.
- b. *Investigatif*. Orang-orang ini menyukai pekerjaan yang berhubungan dengan gagasan/ide dan pemikiran ketimbang pekerjaan fisik. Mereka senang mencari tahu fakta dan memecahkan masalah secara mental ketimbang membujuk atau mengarahkan orang lain. Orang-orang intelektual lebih suka pendidikan, latihan atau bekerja dalam pekerjaan seperti ahli ilmu fisika, ahli bedah, ahli astronomi, penemu, ahli psikologis eksperimental, dan lain-lain.

- c. *Sosial*. Orang-orang ini menguasai lingkungannya dengan memilih tujuan, nilai-nilai, dan tugas-tugas dimana ia dapat menggunakan kecakapannya demi kepentingan orang lain. Mereka paling mungkin dipersiapkan untuk masuk profesi yang berhubungan dengan orang banyak, seperti mengajar, menjadi pekerja sosial, dalam konseling, dan lain-lain.
- d. *Konvensional*. Orang-orang ini memperlihatkan ketidaksenangannya terhadap kegiatan yang tidak teratur dan rapi. Mereka paling cocok menjadi bawahan, seperti *teller* bank, atau pekerja administrasi lainnya.
- e. *Enterprising* (giat mempengaruhi). Pribadi yang bersifat seperti pengusaha ini menyukai pekerjaan yang berhubungan dengan memulai dan melakukan proyek terutama usaha. Mereka senang membujuk dan memimpin orang serta membuat keputusan. Mereka senang mengambil resiko demi keuntungan. Kepribadian ini menyukai aksi ketimbang berfikir. Mereka paling cocok memiliki karir yang berhubungan dengan penjualan, sales, politikus, atau manajemen.
- f. *Artistik*. Mereka adalah orang yang lebih suka berinteraksi dengan dunia mereka melalui ekspresi seni, menghindari situasi interpersonal serta konvensional dalam banyak kasus. Para remaja tipe ini sebaiknya diarahkan ke karir seni atau penulisan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, terdapat macam-macam kepribadian yang perlu disesuaikan dalam proses pemilihan karir seseorang. Tipe kepribadian tersebut dapat membantu dalam mengarahkan individu untuk memilih karir yang sesuai dengan kepribadiannya.

5. Aspek-Aspek Kematangan Karir

Menurut Super (Levinson, 2001: 475) menjelaskan bahwa proses kematangan karir memiliki lima dimensi yaitu yaitu *planfulness*, *exploration*, *information gathering*, *decision making*, dan *reality orientation*. Kelima dimensi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Planfulness* (Perencanaan) adalah kemandirian, kemampuan untuk belajar melalui pengalaman dan mengantisipasi masa depan.
- b. *Exploration* (Eksplorasi) yakni tindakan mempertanyakan dan mengumpulkan informasi, mengumpulkan sumber-sumber, berpartisipasi disekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kerja dan keluarga.
- c. *Information gathering* (Pengumpulan informasi) mengenai dunia kerja, pilihan pekerjaan, peran kehidupan dan pekerjaan.
- d. *Decision Making* (pengambilan keputusan) yakni memuat keputusan berdasarkan prinsip-prinsip pengambilan keputusan.
- e. *Reality Orientation* (Orientasi nyata) yakni mengembangkan pengetahuan mengenai diri, pilihan yang nyata, konsisten dalam

memilih, memiliki nilai yang jelas, memiliki minat, objektif, dan memiliki pengalaman bekerja.

Selanjutnya, Super (Savickas, 2001: 52-53) mengemukakan hanya empat aspek yang digunakan untuk mengukur kematangan karir remaja, aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aspek perencanaan karir

Dalam aspek ini kesadaran individu bahwa dirinya harus membuat pilihan pendidikan dan karir, serta mempersiapkan diri untuk membuat pilihan tersebut. Dapat dikatakan bahwa aspek ini menjelaskan seberapa banyak pemikiran para individu yang diberikan pada berbagai aktivitas mencari informasi dan seberapa banyak mereka merasa mengetahui tentang berbagai aspek kerja. Beberapa aktivitas yang termasuk adalah belajar mengenai informasi karir, berbicara dengan orang dewasa mengenai rencana-rencana, mengambil kursus-kursus yang akan membantu seseorang di dalam memutuskan suatu karir, berpartisipasi di dalam aktivitas-aktivitas ekstrakurikuler atau pekerjaan-pekerjaan paruh waktu dan memperoleh pelatihan atau pendidikan untuk suatu pekerjaan.

Selain itu, konsep ini berhubungan dengan kondisi pekerjaan, syarat pendidikan, pandangan pekerjaan, pendekatan-pendekatan lain untuk masuk ke dalam pekerjaan dan kesempatan-kesempatan untuk maju. Perencanaan karir menunjukkan pada seberapa besar seorang siswa merasakan bahwa dia mengetahui tentang aktivitas-

aktivitas ini (termasuk tentang apa yang dipikirkan oleh siswa tersebut), bukan seberapa besar yang benar-benar dia ketahui. Tahap ini lebih banyak memberikan pemikiran pada pengalaman-pengalaman yang bisa menyediakan lebih banyak informasi yang dipergunakan sebagai dasar perencanaan.

2. Aspek eksplorasi karir

Dalam aspek ini, individu secara aktif menggunakan berbagai sumber untuk memperoleh informasi mengenai dunia kerja, dan secara khusus memilih salah satu bidang pekerjaan.

Merupakan suatu keinginan untuk mengadakan penyelidikan atau mencari informasi. Di dalam skala ini mencakup keinginan untuk menggunakan sumber daya seperti orang tua, famili lainnya, teman-teman, para guru, para konselor, buku-buku dan film-film. Disamping keinginan, eksplorasi karir juga menggambarkan seberapa banyak informasi yang telah diperoleh siswa dari sumber tersebut. Eksplorasi karir berbeda dengan perencanaan karir. Perencanaan karir menyangkut pemikiran dan perencanaan mengenai masa depan sedangkan eksplorasi karir menggambarkan penggunaan sumber daya, tetapi keduanya memfokuskan pada sikap terhadap kerja.

3. Aspek informasi karir

Dalam aspek ini, kemampuan untuk menggunakan informasi tentang karir yang dimiliki untuk dirinya, serta mulai mengkristalisasi pilihan pada bidang dan tingkat pekerjaan tertentu.

Menurut Super konsep ini memiliki dua komponen dasar yaitu 1) berhubungan dengan tugas perkembangan ketika individu harus mengetahui minat dan kemampuan dirinya, 2) konsep yang berkaitan dengan pengetahuan tentang tugas-tugas pekerjaan dalam satu vokasional dan perilaku-perilaku dalam bekerja.

4. Aspek keputusan karir

Dalam aspek ini, individu mengetahui apa saja yang harus dipertimbangkan dalam membuat pilihan pendidikan dan karir, kemudian membuat pilihan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Berdasarkan indikator yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa untuk memiliki kematangan karir yang tinggi/baik, para siswa SMK harus mampu untuk merencanakan karirnya, mengeksplorasi dan mengetahui informasi baik tentang dirinya maupun pengetahuan tentang tugas terkait dunia kerja, kemudian sampai pada akhirnya siswa mampu membuat keputusan karir yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.

B. Kajian Teori Bimbingan dan Konseling Karir

DEPDIKNAS (2008: 215), menyatakan bahwa di SMK pelayanan bimbingan dan konseling (BK) lebih difokuskan kepada upaya membantu konseli (siswa) mengokohkan pilihan dan pengembangan karir sejalan dengan bidang vokasi yang menjadi pilihannya. Hal tersebut menjadikan bimbingan dan konseling karir di SMK lebih banyak dibandingkan dengan SMA.

1. Bimbingan Karir

a. Pengertian Bimbingan Karir

Bimbingan karir memiliki banyak pendapat terkait pengertiannya. Beberapa ahli diantaranya berpendapat mengenai pengertian bimbingan karir, Dewa Ketut Sukardi (2008: 57) mengatakan bahwa bimbingan karir adalah bimbingan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia pekerjaan, dalam memilih lapangan pekerjaan atau jabatan/profesi tertentu serta membekali diri supaya siap memangku jabatan itu, dan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dari lapangan pekerjaan yang telah dimasuki.

Syamsu Yusuf (2006: 11), berpendapat bahwa bimbingan karir adalah bimbingan untuk membantu individu dalam perencanaan, pengembangan, dan pemecahan masalah-masalah karir seperti: pemahaman terhadap jabatan dan tugas-tugas kerja, pemahaman kondisi dan kemampuan diri, pemahaman kondisi lingkungan, perencanaan dan pengembangan karir, penyesuaian pekerjaan, dan

pemecahan masalah-masalah karir yang dihadapi. Ruslan A. Gani (1996: 11), berpendapat bahwa bimbingan karir adalah suatu proses bantuan, layanan dan pendekatan terhadap individu (siswa/remaja), agar individu yang bersangkutan dapat mengenal dirinya, memahami dirinya, dan mengenal dunia kerja, merencanakan masa depannya, dengan bentuk kehidupan yang diharapkannya, untuk menentukan pilihannya dan mengambil suatu keputusan bahwa keputusannya tersebut adalah yang paling tepat sesuai dengan keadaan dirinya dihubungkan dengan persyaratan-persyaratan dan tuntutan pekerjaan/ karir yang dipilihnya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, peneliti sependapat dengan Dewa Ketut Sukardi, bahwa bimbingan karir adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor kepada siswa (konseli) dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia pekerjaan, dalam memilih lapangan pekerjaan atau jabatan/profesi tertentu serta membekali diri supaya siap memangku jabatan itu, dan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dari lapangan pekerjaan yang telah dimasuki. Hal tersebut karena bimbingan karir dirasa tidak cukup hanya sampai pada mampu memilih dan mendapatkan suatu pekerjaan tetapi lebih kepada setelah mendapatkan suatu pekerjaan siswa tersebut mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan kerjanya sehingga tidak mudah untuk berhenti bekerja.

b. Program Bimbingan Karir

Setiap kegiatan harus didahului dengan pembuatan suatu program. Begitupun dengan layanan bimbingan karir, hal tersebut agar apa yang menjadi tujuan semula dapat tercapai. ILO (2011: 7), Bimbingan dan Konseling harus bisa membantu siswa dalam membuat keputusan menyangkut pendidikan dan pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan, dan permintaan pasar kerja. Proses pengambilan keputusan ini, dapat ditunjukkan dalam empat fokus utama pelayanan, yaitu:

- a. Kesadaran Diri. Merupakan sebuah proses dimana para siswa menyadari kemampuannya dan mengidentifikasi keinginan mereka untuk melanjutkan karir mereka. Konselor berupaya membantu siswa mengidentifikasi semua keterampilan yang mereka miliki.
- b. Kesadaran akan Kesempatan Bekerja. Pengenalan kepada dunia kerja dapat dilakukan sebagai sebuah kegiatan mandiri dan dengan mengarusutamakan terkait beberapa mata pelajaran atau kegiatan akademik sekolah. Konselor harus dapat memandu para siswanya dalam melihat kondisi tantangan-tantangan terkait isu gender terhadap keterampilan sebelum membuat keputusan mengenai pekerjaan atau pendidikan. Kewirausahaan harus dihadirkan sebagai pilihan alternatif, namun harus berhati-hati

menilai kemampuan mereka sebelum membuat keputusan memulai usaha.

- c. Pembuatan Keputusan. Membuat pilihan pekerjaan atau pendidikan merupakan momen penting dalam kehidupan seseorang. Konselor membantu siswanya dalam membangun komitmen mereka terhadap pilihan pilihan pekerjaan atau pendidikan yang mereka buat.
- d. Pembelajaran Transisional dan Pengetahuan akan Persyaratan Kerja. Panduan ini tidak hanya bertujuan memfasilitasi proses pengambilan keputusan tetapi juga menindaklanjuti pelaksanaan keputusan, seperti membantu siswa dalam membuat surat lamaran dan riwayat hidup, wawancara serta kontrak kerja.

Konselor harus aktif dalam memberikan layanan bimbingan karir, karena dengan memberikan layanan bimbingan karir potensi para siswa dikembangkan, selain itu para siswa juga dibekali berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan dalam dunia kerja yang sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Menurut Mamat Supriatna dan Ilfiandra (2006: 10), untuk mencapai tujuan bimbingan karir, setiap konselor memiliki dan dapat menempuh strategi yang berbeda-beda; sesuaidengan latar belakang pendidikan, keahlian dan kondisi objektif klien yang dihadapinya. Namun, apabila dikelompokkan seluruh strategi yang dimaksud

melingkupi: strategi instruksional, strategi substansial/interpersonal, dan strategi permainan.

2. Konseling Karir

Untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan program bimbingan karir, maka beberapa program kegiatan yang perlu dilakukan sekolah adalah: (1) Inventarisasi pribadi, melalui kegiatan assesmen, (2) pemahaman dunia kerja, melalui layanan informasi karir, (3) orientasi dunia kerja, melalui orientasi ke lapangan, (4) konseling dan pengambilan keputusan karir, dan (4) penempatan, dan (6) tindak lanjut. (Munandir, 1996: 260).

Konseling karir merupakan upaya pemberian bantuan yang bersifat kuratif yang diberikan oleh konselor kepada konseli untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya dalam bidang karir. Konselor dapat memberikan layanan konseling secara individual maupun kelompok. Pada dasarnya teori perkembangan karir berimplikasi pada tuntutan yang harus dilakukan konselor dalam proses konseling karir. secara umum Gibson dan Mitchell (1995: 143) menjelaskan beberapa implikasi teori karir terhadap konseling karir, yaitu pentingnya konselor untuk :

- a. Memahami proses dan karakteristik perkembangan manusia termasuk kesiapannya untuk belajar dan keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu sesuai dengan tahapan perkembangannya.

- b. Memahami kebutuhan dasar manusia, termasuk kebutuhan khususnya dan hubungannya dengan perkembangan karir dan pengambilan keputusan.
- c. Dapat melakukan assesmen dan menginterpretasikan sifat-sifat individual dan karakteristiknya, serta menerapkannya dalam relasi konseling yang bervariasi.
- d. Memahami dan mampu membantu klien dalam memahami bahwa faktor-faktor perubahan atau faktor-faktor yang tak terduga dapat mengubah perencanaan karir.
- e. Memahami perubahan cepat yang terjadi dalam dunia kerja dan kehidupan, sehingga memerlukan pengujian secara tetap serta perlunya penggunaan teori dan riset-riset mutakhir sebagai dasar pelaksanaan konseling.

Dari kelima hal yang perlu dilakukan konselor dalam melakukan konseling karir, ada beberapa teknik/pendekatan konseling karir yang dapat diterapkan. John Crites (Mamat Supriatna dan Ilfiandra, 2006: 12) mengemukakan enam pendekatan konseling karir, yaitu: (1) *trait and factor career counseling*, (2) *client-centered career counseling*, (3) *psychodynamic career counseling*, (4) *developmental career counseling*, (5) *behavioral career counseling*, dan (6) *comprehensive career counseling*. Dari keenam pendekatan tersebut dapat digunakan sesuai dengan permasalahan dan tujuan dari konseli.

Berdasarkan penjelasan tentang konseling karir diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan konseling karir terkait dengan teori perkembangan karir, hal tersebut menunjukkan bahwa dalam melaksanakan konseling karir didasarkan pada teori karir yang ada. Selain hal tersebut, dalam proses layanan konseling karir dapat menggunakan pendekatan untuk mempermudah dalam membantu konseli memecahkan permasalahannya sehingga tujuan dari layanan konseling karir dapat tercapai dengan baik.

3. Tujuan Bimbingan dan Konseling Karir

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (DEPDIKNAS) (2008: 199-200), tujuan bimbingan dan konseling yang terkait dengan aspek karir adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki pemahaman diri (kemampuan, minat dan kepribadian) yang terkait dengan pekerjaan.
- b. Memiliki pengetahuan mengenai dunia kerja dan informasi karir yang menunjang kematangan kompetensi karir.
- c. Memiliki sikap positif terhadap dunia kerja. Dalam arti mau bekerja dalam bidang apapun, tanpa merasa rendah diri, asal bermakna bagi dirinya, dan sesuai dengan norma agama.
- d. Memahami relevansi kompetensi belajar (kemampuan menguasai pelajaran) dengan persyaratan keahlian atau keterampilan bidang pekerjaan yang menjadi cita-cita karirnya masa depan.
- e. Memiliki kemampuan untuk membentuk identitas karir, dengan cara mengenali ciri-ciri pekerjaan, kemampuan (persyaratan) yang dituntut, lingkungan sosiopsikologis pekerjaan, prospek kerja, dan kesejahteraan kerja.
- f. Memiliki kemampuan merencanakan masa depan, yaitu merencanakan kehidupan secara rasional untuk memperoleh peranan-peranan yang sesuai dengan minat, kemampuan, dan kondisi kehidupan sosial ekonomi.
- g. Dapat membentuk pola-pola karir, yaitu kecenderungan arah karir. Apabila seorang konseli bercita-cita menjadi seorang guru,

- maka dia senantiasa harus mengarahkan dirinya kepada kegiatan-kegiatan yang relevan dengan karir keguruan tersebut.
- h. Mengenal keterampilan, kemampuan, dan minat. Keberhasilan atau kenyamanan dalam suatu karir amat dipengaruhi oleh kemampuan dan minat yang dimiliki. Oleh karena itu, maka setiap orang perlu memahami kemampuan dan minatnya, dalam bidang pekerjaan apa dia mampu, dan apakah dia berminat terhadap pekerjaan tersebut.
 - i. Memiliki kemampuan atau kematangan untuk mengambil keputusan karir.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan bimbingan dan konseling karir dalam membekali siswa untuk masuk ke dunia kerja adalah mulai dari memiliki pemahaman diri terkait dengan pekerjaan, memiliki pengetahuan tentang dunia kerja, memiliki sikap positif terhadap dunia kerja, memahami persyaratan akan dunia kerja, memiliki kemampuan membentuk identitas karir, memiliki kemampuan merencanakan masa depan, dapat membentuk pola-pola karir, sampai pada memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan karir.

C. Kajian Teori *Games*

1. Pengertian *Games* (Permainan)

Menurut Andang Ismail (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 3) permainan atau *games* adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”.

Badiatul Muchlisin Asti (2009: 11), menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan pelatihan di dalam atau di ruangan yang menyenangkan dan penuh dengan tantangan. Adapun bentuk dari kegiatannya berupa

stimulasi kehidupan melalui kegiatan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif. Baik secara individual maupun secara kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.

Pendapat lain dikemukakan oleh Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009: 27) yang mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang rekreatif dan edukatif yang dilakukan oleh individu atau kelompok melalui pengolahan diri baik secara fisik maupun segi pikiran dalam mencapai tujuan dari permainan tersebut.

2. Karakteristik *Games*

Menurut Eitington (1996: 125) permainan memiliki beberapa karakteristik khusus yaitu :

- a. Singkat yaitu permainan dapat dilakukan dari ilustrasi visual pertama atau sketsa verbal menjadi latihan diskusi kelompok dalam waktu tidak lebih dari 60 menit.
- b. Tidak membutuhkan banyak biaya, yaitu pada umumnya media permainan relatif dapat dijangkau, bahkan dalam pelaksanaannya permainan tidak harus membutuhkan peralatan dan bahan.
- c. Partisipatif yaitu agar lebih efektif permainan harus melibatkan peserta secara fisik dan psikologis.

- d. Menggunakan alat (*property*) yaitu beberapa permainan melibatkan penggunaan alat sederhana untuk membuat suasana menjadi lebih nyata dalam aktivitas pelaksanaannya.
- e. Beresiko rendah yaitu permainan tidak boleh berbahaya bagi pesertanya. Kalau perlu sebelum dilaksanakan kepada pihak lain, permainan terlebih dahulu harus melalui uji coba.
- f. Memiliki fokus tunggal yaitu berkebalikan dengan metode simulasi, permainan sering digunakan untuk menggambarkan satu poin (tujuan) penting saja.

Pendapat Eitington tersebut menyatakan bahwa dalam penyelenggaraan permainan setidaknya memenuhi kriteria singkat, biaya relatif murah dan dapat dijangkau, partisipatif, menggunakan alat sederhana sebagai pendukung, beresiko rendah, dan memiliki fokus tunggal (pesan yang ingin disampaikan melalui permainan).

3. Jenis dan Bentuk *Games*

Jenis permainan dilihat dari jumlahnya, menurut Piaget (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 6) dapat dikelompokkan dalam bermain sendiri (*soliteir play*) seperti anak perempuan berbicara dengan bonekanya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif (*cooperatif play*) yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak. Pendapat ini sejalan dengan Gordan & Browne (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 6) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain

ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya, digolongkan menjadi 4 bentuk, yaitu :

a. Bermain soliter

Bermain sendiri atau tanpa dibantu oleh orang lain. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang sangat penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini, 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot.

b. Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Selama bermain, anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dengan meniru anak belajar tema bermain yang dimiliki anak lain.

c. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif terjadi bila individu bermain bersama dalam kelompoknya, seperti bermain bola bersama.

d. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif bila individu mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan.

Lebih spesifik lagi, Kathleen Stassen Berger (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 6-7), menjelaskan bahwa kegiatan bermain pada seseorang anak dibedakan menjadi:

a. *Sensory Motor Play*

Pada jenis ini, kegiatan bermain mengandalkan indera dan gerak tubuh. kegiatan ini dilakukan oleh anak pada masa bayi sampai usia pra sekolah.

- b. *Mastery play*
Jenis ini adalah kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu dengan melalui pengulangan-pengulangan.
- c. *Rough and Tumble Play*
Bentuk permainan ini yaitu bermain kasar, seperti bergelut, bergulingan, saling mendorong, pura-pura menjegal atau memukul. Kegiatan ini dilakukan diantara anak yang sudah saling mengenal.
- d. *Social Play*
Jenis permainan ini ditandai dengan bermain bersama, yang didalamnya ada interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain. *Social play* merupakan langkah penting dalam tahap perkembangan sosial. Disini egosentris anak sudah mulai berkurang dan secara bertahap anak sudah mulai menunjukkan pribadinya sebagai makhluk sosial yang selalu ingin bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- e. *Dramatic Play*
Mulai muncul sejalan dengan kemampuan anak untuk berfikir simbolik. Pada umumnya anak bermain peran seperti bermain ibu-ibuan, sekolah-sekolahan, dan lainnya.

Di sisi lain, Nandang Rusmana (2009: 50) mengategorikan jenis permainan dalam 3 tipe berdasarkan pada apa yang menentukan dan siapa yang menang, yaitu :

- a. Permainan keterampilan fisik, mempergunakan otot kasar-otot halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dijelaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol impuls individu dan tingkatan umum dan integrasi kepribadian.
- b. *Game strategi*, mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses ego, konsentrasi dan kontrol diri.
- c. *Game untung-untungan* yang bersifat acak dan tidak sengaja.

Dari ketigauraian jenis permainan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa setiap permainan (*games*) mempunyai karakternya masing-masing untuk mengembangkan setiap keterampilan afektif dan psikomotorik dalam diri individu. Setiap jenis permainan bisa disesuaikan dengan permasalahan yang dialami konseli, sehingga dalam pemilihan jenis permainan bisa tepat dan mampu untuk menyelesaikan permasalahan konseli.

Pada penelitian ini, peneliti memilih tema *games decisions making*. dimana *decisions making* memiliki arti memilih satu diantara sekian banyak alternatif (Supranto, 2009: 1). Peneliti memilih tema *games decisions making* karena dalam kematangan karir siswa SMK kelas XII, pada proses akhirnya siswa harus mampu untuk memutuskan pilihan karirnya yang melibatkan proses perencanaan karir, eksplorasi, dan informasi karir.

Dalam *decisions making games* berisi beberapa *games* yang membantu siswa XII TITL A untuk mengarahkan pilihan-pilihan karirnya, seperti *games* untuk mengenal diri sendiri, mengenal dunia kerja, membuat pilihan-pilihan pekerjaan, sampai mengambil suatu keputusan untuk memilih satu pekerjaan yang akan dipilihnya setelah lulus nanti.

Melalui *decisions making games* diharapkan kematangan karir siswa XII TITL A dapat meningkat. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa selama ini siswa merasa kurang minat dengan

layanan bimbingan karir yang hanya dilakukan melalui bimbingan klasikal. Melalui *games decisions making* diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan karir guna meningkatkan kematangan karir mereka.

4. Fungsi dan Tujuan Games

Permainan sebagai salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling, dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu Katryn Geldard bersama suaminya David Geldard (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 14-15). Dalam bukunya mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling antar individu. Penggunaan media permainan dalam konseling berfungsi untuk :

- 1) Mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
- 2) Mendapatkan kekuatan dalam dirinya
- 3) Mengekspresikan emosinya
- 4) Membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
- 5) Membangun kemampuan social
- 6) Membangun *self concept* dan *self esteem*
- 7) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- 8) Menambah wawasan

Sementara itu Russ (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 16), berpendapat bahwa ada empat fungsi penting peran permainan dalam konseling, yaitu:

- 1) Bermain sebagai media katarsis, karena bermain merupakan ekspresi natural perasaan anak, juga sebagai upaya untuk mengekspresikan

keinginan dan fantasinya, bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya.

- 2) Anak-anak menggunakan permainan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan dapat menumbuhkan rasa empati pada kedua belah pihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional.
- 3) Bermain sebagai kendaraan yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling.

Dari beberapa fungsi *games* tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui suatu *games* individu dapat membangun konsep dan penghargaan diri melalui suatu interaksi dengan orang lain (kegiatan *games*) untuk memecahkan suatu masalah.

Selain memiliki fungsi, *games* juga memiliki tujuan. Hal tersebut dikemukakan oleh Geldard & Geldard (Suwarjo & Eva Imania Elias, 2011: 16), yaitu sebagai berikut:

- 1) *Build a counseling relationship with a resistant or reluctant child*
- 2) *Help a child to explore her responses to restrictions, limitations and expectation of others*
- 3) *Provide an opportunity for a child to discover her strengths and weakness with regard to fine and gross motor skills, and/or visual perceptual skills*
- 4) *Provide a child with an opportunity to explore her ability to attend, to concentrate and persevere with tasks*
- 5) *Help a child to practice social skills such as cooperation and collaboration and to practice appropriate responses to disappointment, discouragement, failure and success*
- 6) *Help a child practice problem solving and decision making*
- 7) *Provide an opportunity for a child to learn about relevant issues or life events, for example domestic violence, sexual abuse, stranger danger.*

Dari kedua manfaat *games* yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa *games* memiliki banyak manfaat yang dapat disesuaikan dengan suatu permasalahan yang ingin di atasi penting untuk membantu individu dalam memecahkan masalah dan membuat suatu keputusan.

5. Langkah-Langkah *Games* (Permainan)

Permainan merupakan sarana belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung. Banyak pakar pendidikan mengajukan konsep sebuah proses belajar efektif. Djamaludin Ancok (2007: 7-15) mengemukakan bahwa setiap proses belajar yang efektif membutuhkan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Pembentukan Pengalaman (*Experience*)

Peserta dilibatkan dalam sebuah permainan dengan peserta lain. Dalam permainan ini membentuk pengalaman secara langsung kepada peserta sebagai wahana memperoleh pengalaman intelektual, emosional, dan fisik.

b. Perenungan Pengalaman (*Reflect*)

Kegiatan ini bertujuan untuk memproses pengalaman dari kegiatan yang telah dilakukan. Setiap peserta diminta merefleksikan tentang pengalaman pribadinya selama permainan berlangsung. Pengalaman tersebut baik secara intelektual, emosional maupun secara fisik.

c. Pembentukan Proses (*Form Concepts*)

Pada tahap ini peserta mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan-kegiatan sebelumnya. Tahapan ini dilakukan sebagai kelanjutan tahap refleksi dengan menanyakan pada peserta apa hubungan antara kegiatan yang telah dilakukan dengan perilaku yang benar-benar nyata dalam kehidupan.

d. Pengujian Konsep (*Test Concepts*)

Pada tahap ini peserta diajak untuk merenungkan dan mendiskusikan sejauhmana konsep yang telah terbentuk di dalam tahapan sebelumnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian fasilitator mengajak peserta untuk melihat relevansi permainan dengan kegiatan di dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam permainan terdapat tahap-tahap yang harus ada yaitu tahap pengalaman, perenungan makna, pembentukan proses, dan pengujian konsep. Disinilah peran guru Bimbingan dan Konseling sangat penting agar tujuan dari suatu permainan dapat tercapai dengan baik.

6. Kompetensi Konselor (Fasilitator dalam Permainan)

Djamaludin Ancok (2007: 16) menyatakan bahwa fasilitator memiliki peran yang sangat penting dalam membawakan permainan agar seluruh proses belajar dapat berjalan lancar dan menyenangkan. Oleh karena itu, seorang fasilitator harus memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Memiliki kompetensi dalam bidang ilmu manajemen, ilmu psikologi dan dinamika kelompok

Kemampuan ini diperlukan agar fasilitator mampu memahami perilaku yang muncul dari peserta dan dinamika yang terjadi pada saat pelaksanaan permainan. Selain itu juga agar fasilitator mampu mengaitkan permainan yang sudah dilakukan dengan tema atau materi yang hendak disampaikan kepada peserta.

- b. Memahami rancangan permainan untuk mengungkap perilaku

Fasilitator harus merancang dan memahami rancangan dari permainan yang diberikan agar dapat memunculkan makna dari setiap permainan yang diberikan.

- c. Memiliki kemampuan observasi dan kemampuan komunikasi yang baik

Observasi merupakan bagian penting dalam kegiatan permainan. kemampuan mengamati perilaku harus benar-benar dimiliki oleh seorang fasilitator, hal tersebut akan sangat membantu dalam pemaknaan. Kemampuan berkomunikasi yang baik bertujuan untuk memberikan pemahaman atau pemaknaan atas perilaku peserta dari setiap permainan tanpa membuat peserta yang memunculkan perilaku tersebut merasa tersinggung.

- d. Menarik dan berwibawa (pendidikan yang memadai, kepribadian yang menarik dan memiliki *sense of humor* yang baik)

Fasilitator harus mampu membuat suasana menjadi hangat dan gembira dengan humor yang sehat tanpa menyinggung perasaan peserta. Selain itu, fasilitator juga harus mempunyai berbagai kiat untuk menggugah semangat peserta.

e. Menguasai masalah teknis pelatihan termasuk masalah keselamatan

Fasilitator perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menghadapi permasalahan keselamatan. Sehingga seorang fasilitator harus memiliki ketajaman pengamatan dalam melihat perilaku peserta dalam melaksanakan permainan yang kiranya dapat menimbulkan kecelakaan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fasilitator (konselor) memiliki peran yang penting untuk membantu memperlancar komunikasi dalam kelompok tersebut. Di sini fasilitator (konselor) dituntut untuk memiliki komunikasi interpersonal yang baik agar dalam memberikan instruksi dapat dipahami oleh siswa, sehingga permainan bisa berjalan dengan sukses.

Selain itu juga ada hal-hal penting yang perlu diperhatikan oleh konselor sebagai fasilitator dalam permainan, menurut Suwarjo & Eva Imania (2011: 18) kegiatan permainan dalam bimbingan dan konseling adalah memberikan makna pembelajaran secara tidak langsung melalui permainan yang dilaksanakan bersama para siswa. Namun, agar permainan berjalan lancar dan sesuai dengan harapan, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh konselor dalam permainan, yaitu:

a. Pra Permainan

Sebelum berlangsungnya aktifitas permainan, sebaiknya mempersiapkan:

- 1) Maksud dan tujuan yang akan dicapai dari permainan, hal ini dituangkan dalam Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling.
- 2) Alat atau bahan yang akan dipakai, hal ini dilakukan apabila memang dalam permainan memakai alat dan bahan. Usahakan untuk tidak mendadak, agar tidak mengganggu waktu dan langkah permainan.
- 3) Kondisi tempat atau ruangan yang akan dipakai.
- 4) Kondisi peserta yang akan melakukan permainan, seperti usia peserta, kesehatan peserta, dll.
- 5) Jenis permainan yang akan diberikan, apakah bersifat *indoor*, atau *outdoor*, beresiko atau tidak berbahaya, memakai media yang sederhana atau rumit, tanpa media atau multi media lainnya.
- 6) Pembentukan kelompok. Ide pembentukan kelompok bisa dari konselor atau fasilitator bisa juga dari peserta atau siswa, namun semua itu ada dampak negatif dan positifnya. Dampak positifnya yaitu:
 - a) Semua siswa terbagi rata dalam kelompok
 - b) Tidak ada siswa yang tidak terisolir dan tidak masuk dalam kelompok
 - c) Waktu pembentukan bisa cepat

selain dampak positif, ada juga dampak negatifnya yaitu sebagai berikut:

- a) Guru kurang mengetahui kondisi siswa sehingga tidak melihat kecenderungan kemampuan siswa
- b) Kemungkinan ada siswa yang tidak masuk dalam kelompok manapun dikarenakan kurang dalam pergaulan
- c) aktifitas kurang bersemangat.

Dampak positif dari ide pembentukan kelompok oleh siswa adalah siswa bersemangat karena anggota kelompok sesuai dengan yang diharapkan, sedangkan dampak negatifnya adalah (1) pengelompokan berdasarkan suka dan tidak suka dalam pertemanan berakibat buruk terhadap proses permainan, (2) kemungkinan siswa yang terisolir tidak akan masuk dalam kelompok, (3) waktu pembentukan lambat dan akan mempengaruhi durasi waktu permainan. Atas dasar pertimbangan inilah, konselor perlu melihat kedua sisi dampaknya dan segera mengantisipasi apabila proses permainan menjadi tersendat dan nilai yang diharapkan tidak tercapai.

b. Proses permainan

Ketika permainan sedang berlangsung, maka konselor perlu memperhatikan :

- 1) Reaksi dan respon dari tiap peserta dengan mengobservasi seluruh gerakan tubuh (*general appearance*), bahasa tubuh (*body language*), kecenderungan sikap (*mood or effect*), proses belajar (*thinking process*), fungsi intelektual (*intellectual functioning*), berbicara, kemampuan bergerak (*motor skills*), bagaimana

bermainnya dan bagaimana hubungan dengan konselor dan fasilitator.

- 2) Hubungan dengan peserta lain dan mengobservasi proses komunikasi serta sosialisasi antar peserta.
- 3) Ketersediaan waktu. Apabila disesuaikan dengan jam masuk kelas, maka 40 menit atau 45 menit/tatap muka hendaknya melingkupi seluruh rangkaian proses permainan. Oleh karena itu harus diperhitungkan beberapa waktu yang dibutuhkan untuk persiapan permainan, durasi permainan itu sendiri, proses evaluasi, refleksi sampai pada poin belajar yang diperoleh. Apabila waktu tatap muka tidak mencukupi, kemudian permainan terpotong ditengah jalan, maka akan menimbulkan kekecewaan bersama dan tujuan permainan tidak tercapai. Bila permainan diulang pada minggu yang akan datangpun, *mood* (kecenderungan sikap) siswa akan berbeda dan hasil yang berbeda.
- 4) Durasi waktu permainan hendaknya diperhitungkan agar tujuan, evaluasi, refleksi dan poin belajar yang diharapkan dapat tercapai.
- 5) Diakhiri kegiatan permainan, konselor atau fasilitator bersama-sama menemukan “makna atau refleksi dan “nilai belajar yang diperoleh” dari permainan tersebut.

c. Pasca Permainan

Penting sekali hasil observasi ketika proses permainan berlangsung agar nantinya dapat digunakan sebagai bahan data untuk

layanan kegiatan selanjutnya. Laporan yang sudah ada harus segera ditindak lanjuti dengan tindakan yang sesuai dengan masalah yang terjadi. Tindak lanjut itu bisa berupa dengan layanan responsif yaitu konseling individu ataupun melalui layanan dasar lainnya.

Dari paparan di atas hal-hal penting yang perlu diperhatikan oleh konselor sebagai fasilitator dalam permainan ada 3 hal. Hal-hal tersebut adalah pra permainan, proses permainan dan pasca permainan. Ketiga hal tersebut harus benar-benar diperhatikan dan dikuasai oleh konselor sebagai fasilitator untuk kelancaran dan kesuksesan permainan tersebut sesuai dengan tujuannya.

7. Kelebihan *Games*

Banyak kelebihan yang dicapai dari teknik permainan. Secara rinci, Cohen & Prusak (2001: 135) menjabarkan kelebihan dari permainan, yaitu :

- a. Permainan merupakan bentuk pengalaman dalam pembelajaran. Peserta dapat belajar dari apa yang mereka lakukan, karena dalam permainan terjadi interaksi yang efektif diantara peserta.
- b. Meningkatkan kepedulian, minat dan keingintahuan peserta sehingga membuat pembelajaran akan lebih reseptif.
- c. Membantu peserta menurunkan keengganan belajar hal baru dengan melibatkan mereka dalam penugasan aktif.
- d. Menyuguhkan tingkat realitas tentang kehidupan nyata yang tidak terdapat dalam teknik lain.

- e. Memiliki nilai motivasi yang tinggi. Kompetisi mengalahkan “tim lawan” merupakan dorongan untuk menggali potensi.
- f. Menyediakan keterlibatan untuk siapa saja, semua peserta, baik yang cepat, menengah ataupun yang lambat mempunyai kesempatan yang sama dalam keterlibatannya.
- g. Menekan peran aktif peserta. Peserta dalam hal ini lebih aktif dan peran dari trainer tidak begitu di utamakan.
- h. Menekan pembelajaran yang kolaboratif “teman sebaya”. Peserta belajar dari interaksi yang mereka lakukan. Permainan mengenalkan bahwa kelompok merupakan sumber daya pembelajaran yang luar biasa.
- i. Pembelajaran dilakukan dengan cepat, karena permainan membentuk pengalaman dalam jangka waktu yang singkat.
- j. Permainan hanya menghasilkan pemenang. Sebuah permainan akan menghasilkan dan yang kalah sesuai dengan aturan yang diterapkan. Tetapi pada kenyataanya, setiap peserta adalah “pemenang” karena mereka belajar dari pengalaman.
- k. Membuat resiko dalam tahap aman. Permainan lebih memberi penghargaan daripada memberi hukuman pada peserta.
- l. Permainan digunakan sebagai alat yang proyektif. Peserta dipacu semangatnya untuk menjadi diri sendiri, perilaku mereka akan dilihat oleh peserta lainnya. Perilaku yang muncul dapat dikritisi sehingga menjadi dasar untuk belajar tentang perilaku seseorang.

- m. Dapat membantu pengembangan *skill*. Dalam permainan membutuhkan partisipasi aktif sehingga peserta mempunyai kesempatan untuk membangun *skill* tersebut, seperti perencanaan, menganalisa, memprioritaskan, mengambil keputusan serta memberikan dan menerima umpan balik.
- n. Menguatkan prinsip, konsep, dan teknik yang pernah diajarkan kepada peserta.
- o. Mengembangkan kapasitas otak kanan, karena *games* merangsang sisi intuitif, kreatif, emosional dan spontanitas dari peserta.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki banyak kelebihan yang bisa didapatkan. Melalui permainan diharapkan siswa lebih antusias dan dapat lebih mudah dalam memahami layanan bimbingan dan konseling yang diberikan guru BK karena dengan permainan tidak pasif tetapi dituntut untuk aktif dan terlibat dalam proses tersebut. Dengan demikian, tujuan dari suatu layanan bimbingan dan konseling dapat mudah tersampaikan.

D. Kajian Teori Remaja

Pada penelitian ini disertakan teori tentang remaja dan perkembangannya, dikarenakan subjek dalam penelitian ini merupakan siswa SMK yang rata-rata usia mereka antara usia 15-18 tahun, yang secara teori tergolong dalam remaja akhir.

1. Definisi Remaja

Kata remaja berasal dari kata *adolesence* (dalam Bahasa Inggris) atau *adolescere* (dalam Bahasa Latin) yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolesence* saat ini mempunyai arti lebih luas, meliputi kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik, sedangkan secara psikologis masa remaja adalah masa usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak (Hurlock, 1991: 206).

Menurut Santrock (2011: 402), masa remaja adalah suatu periode transisi dalam rentang kehidupan manusia, yang menjebatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Calon (Monk & Knoers, 1998: 260) yang menyebutkan masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan, karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak.

Remaja ada dalam status interim sebagai akibat dari posisi yang sebagian diberikan oleh orang tua dan sebagian diperoleh melalui usaha sendiri yang selanjutnya memberikan prestise tertentu padanya (Monk & Knoers, 1998: 260). Masa peralihan yang dialami remaja tersebut diperlukan untuk mempelajari remaja agar mampu memikul tanggung jawabnya nanti dalam masa dewasa. Lebih lanjut, meskipun antara masa

kanak-kanak dan masa remaja tidak terdapat batasan yang jelas, namun nampak adanya suatu gejala yang tiba-tiba dalam permulaan masa remaja yaitu gejala timbulnya seksualitas yang disebut masa pubertas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti sependapat dengan Santrock (2011: 402), yang berpendapat bahwa masa remaja adalah suatu periode transisi dalam rentang kehidupan manusia, yang menjebatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada masa inilah para remaja biasanya mencari jati diri untuk mendapatkan status dalam masyarakat, karena mereka merasa sudah bukan lagi menjadi kanak-kanak tetapi juga belum bisa dikatakan dewasa.

2. Klasifikasi Masa Remaja

Menurut Widyastuti (2009: 11-12) mengklasifikasikan masa remaja berdasarkan sifat atau ciri-ciri perkembangan masa (rentang waktu) remaja ada tiga yaitu:

- a. Masa Remaja Awal (10-12 tahun) :
 - 1) Tampak dan memang merasa lebih dekat dengan teman sebaya.
 - 2) Tampak dan merasa ingin bebas.
 - 3) Tampak dan memang lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berfikir abstrak.
- b. Masa Remaja Tengah (13-15 tahun) :
 - 1) Tampak dan merasa ingin mencari identitas diri.
 - 2) Ada keinginan untuk berkencan atau tertarik pada lawan jenis.
 - 3) Timbul perasaan cinta yang mendalam.
 - 4) Kemampuan berpikir abstrak (mengkhayal) makin berkembang.
 - 5) Berkhayal mengenai hal-hal yang berkaitan dengan seks.
- c. Masa Remaja Akhir (16-19 tahun) :
 - 1) Menampakkan pengungkapan kebebasan diri.
 - 2) Dalam mencari teman sebaya lebih selektif.

- 3) Memiliki citra (gambaran, keadaan, peranan) terhadap dirinya
- 4) Dapat mewujudkan perasaan cinta.
- 5) Memiliki kemampuan berpikir khayal atau abstrak

Berdasarkan klasifikasi masa remaja tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa, masaremaja diklasifikasikan menjadi tiga masa yaitu remaja awal, remaja tengah, dan remaja akhir. Dimana setiap masa remaja memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai dengan masa perkembangannya.

3. Ciri-ciri Masa Remaja

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu dalam perkembangannya. Hurlock (1991: 207-209) mengemukakan ciri-ciri remaja sebagai berikut:

a. Masa Remaja sebagai Periode yang Penting

Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada awal masa remaja dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

b. Masa Remaja sebagai Periode Peralihan

Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Apa yang telah terjadi pada diri remaja akan meninggalkan bekasnya dan mempengaruhi pola perilaku dan sikap yang baru bagi dirinya.

c. Masa Remaja sebagai Periode Perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Terdapat empat perubahan yang sama dan hampir universal, yaitu meningkatnya emosi;

perubahan tubuh, minat dan peran; perubahan minat dan pola perilaku akan merubah nilai-nilai; dan bersikap ambivalen terhadap sikap perubahan dan menuntut kebebasan tetapi sering takut bertanggung jawab akan akibatnya.

d. Masa Remaja sebagai Usia Bermasalah

Masalah remaja menjadi masalah yang sulit di atasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Remaja cenderung tidak bisa menyelesaikan masalahnya, sehingga masih membutuhkan pertolongan dari orang tua. Selain itu remaja merasa dirinya mampu menyelesaikan masalahnya sendiri, menolak bantuan orang tua dan guru.

e. Masa Remaja sebagai Masa Mencari Identitas

Sepanjang usia geng pada akhir masa kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok adalah jauh lebih penting bagi anak yang lebih besar daripada individualitas. Hal tersebut menimbulkan dilema yang menyebabkan “krisis identitas” atau masalah identitas ego.

f. Masa Remaja sebagai Masa yang Menimbulkan Ketakutan

Terdapat stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, tidak dapat dipercaya, dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja.

g. Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistik

Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca merah jambu. Remaja memandang dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita.

h. Masa Remaja sebagai Ambang Masa Dewasa

Remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa seperti merokok, minum minuman keras, dan sebagainya. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Dari penjelasan di atas, maka ciri-ciri masa remaja dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah periode paling penting, periode peralihan, periode perubahan, masa bermasalah, masa mencari identitas, masa yang menimbulkan ketakutan, masa yang tidak realistik, dan sebagai ambang masa dewasa. Pada setiap periode memiliki atau menunjukkan perilaku-perilaku yang khas atau sering dilakukan atau dialami oleh remaja pada umumnya.

4. Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan,

menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya (Havighurst, dalam Syamsu Yusuf, 2007: 65). Adapun tugas perkembangan remaja usia SMA/SMK secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mengembangkan kemandirian emosional.
- c. Pengembangan kemampuan individual (*problem solving/ decision making*).
- d. Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar yang positif yang keterampilan belajar yang efektif.
- e. Pengembangan perilaku sosial yang bertanggung jawab (sikap altruis, sikap toleran dalam suasana kehidupan yang heterogen: multi budaya, etnis, ras dan agama).
- f. Pengembangan upaya pencapaian peran sosial sebagai pria atau wanita.
- g. Pengembangan sikap penerimaan diri secara objektif dan pengembangan secara tepat.
- h. Pengembangan sikap dan kemampuan untuk mencapai kemandirian ekonomi.
- i. Pengembangan sikap dan kemampuan mempersiapkan karir di masa depan.
- j. Pengembangan upaya pencapaian hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya, baik pria maupun wanita.
- k. Pengembangan sikap positif terhadap pernikahan dan hidup berkeluarga.

Lebih spesifik lagi dalam bidang karir, maka hakikat tugas perkembangan dalam memilih dan mempersiapkan karir (pekerjaan) adalah memilih pekerjaan dengan kemampuannya, mempersiapkan diri, memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk memasuki pekerjaan tersebut. Secara biologis pada usia 18 tahun, remaja sudah memiliki ukuran dan kekuatan fisik yang matang, sehingga memudahkannya untuk mempelajari keterampilan atau keahlian yang dituntut oleh suatu pekerjaan tertentu. Jika dilihat secara psikologis, studi tentang minat

remaja, menunjukkan bahwa perencanaan dan persiapan pekerjaan merupakan minat (interes)-nya yang pokok, baik remaja pria maupun wanita yang berusia 15-20 tahun (Syamsu Yusuf, 2007: 83). Adapun tugas-tugas perkembangan karir remaja dari beberapa aspek adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tugas-Tugas Perkembangan Karir Remaja

Aspek	Profil Perilaku
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui program/tujuan sekolah 2. Mengetahui persyaratan/tuntutan pekerjaan yang diminati 3. Mengetahui gaji dari pekerjaan yang diminati 4. Mengetahui tingkat kepuasan para pekerja dalam bidang pekerjaan yang diminati 5. Mengetahui proses kenaikan pangkat dalam pekerjaan yang diminati 6. Mengetahui tugas-tugas pokok yang harus dikerjakan 7. Mengetahui keterampilan/keahlian yang dituntut/diperlukan 8. Mengetahui mata pelajaran pokok dalam program studinya 9. Mengetahui karakteristik pribadinya secara akurat 10. Mengetahui tentang cara-cara memperoleh pekerjaan yang diminatinya
Mencari Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca buku atau bahan-bahan bacaan lainnya yang berkaitan dengan informasi pekerjaan 2. Mendiskusikan pilihan-pilihan karir, baik dengan orang tua, guru, maupun guru pembimbing 3. Berdiskusi dengan orang-orang yang berpengalaman dalam pekerjaan yang diminatinya 4. Mengikuti kursus yang mendukung pekerjaan yang diminatinya
Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meyakini bahwa dia harus mengambil keputusan sendiri meskipun masih memerlukan nasihat orang lain 2. Mempercayai akan pentingnya pendekatan yang sistematis dalam merencanakan dan memecahkan masalah 3. Bertanggung jawab untuk memperoleh informasi 4. Meyakini bahwa memecahkan masalah sekolah dan pekerjaan merupakan tanggung jawab sendiri

Perencanaan dan Pengambilan Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memilih salah satu alternatif pekerjaan dari berbagai pekerjaan yang beragam 2. Mampu mempertimbangkan berapa lama menyelesaikan sekolah 3. Dapat merencanakan apa yang harus dilakukan setelah tamat sekolah 4. Dapat memilih program studi yang sesuai dengan minat dan kemampuannya 5. Dapat mengambil keputusan di tempat mana akan bekerja
Keterampilan Karir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menggunakan sumber-sumber informasi tentang karir 2. Dapat menjelaskan proses pengambilan keputusan 3. Dapat meningkatkan perolehan keterampilan akademik/non akademik 4. Dapat menggunakan bahan-bahan untuk meningkatkan keterampilan 5. Dapat mengelola waktu secara efektif 6. Dapat mengomentari ke-<i>sahih</i>-andata tentang dirinya 7. Dapat melakukan kebiasaan bekerja yang efektif, seperti bekerja sama dengan orang lain

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan siswa SMK salah satunya adalah pengembangan sikap dan kemampuan mempersiapkan karir dimasa depan. Sedangkan tugas perkembangan karir siswa SMK mencakup pengetahuan, mencari informasi, sikap diri, perencanaan dan pengambilan keputusan, dan keterampilan karir yang masing-masing isinya telah dijabarkan di atas.

E. Kerangka Berpikir

Kematangan karir sebagai keberhasilan individu dalam menyelesaikan tugas perkembangannya. Tugas perkembangan karir siswa SMK adalah mampu merencanakan karir masa depannya dengan baik. Terlebih bagi siswa SMK kelas XII yang hanya dalam beberapa bulan kedepan memasuki dunia

kerja, sudah seharusnya siswa kelas XII memiliki pilihan-pilihan karir dan membuat keputusan dimana mereka akan bekerja setelah lulus nanti. Oleh karena itu kematangan karir yang baik sangat dibutuhkan para siswa agar memiliki daya saing dalam mendapatkan pekerjaan. Apalagi pada saat ini lapangan pekerjaan yang tersedia sempit, sedangkan para pencari kerja semakin banyak. Kenyataan tersebut semakin mendesak para siswa SMK kelas XII untuk mampu merencanakan dan mempersiapkan dirinya secara matang untuk bersaing dengan berbagai jenjang pendidikan untuk mendapatkan pekerjaan.

Pada kenyataannya adalah kebanyakan siswa masih kurang peduli dan tidak memahami pentingnya mempersiapkan diri secara matang untuk memasuki dunia kerja. Di SMK 1 Pundong memiliki permasalahan rendahnya kematangan karir pada siswa kelas XII. Permasalahan yang dialami dan dihadapi seperti belum mempunyai pilihan pekerjaan yang akan diambilnya, merasa tidak berani untuk bekerja diluar daerah, belum mempunyai gambaran tentang pekerjaan yang akan dihadapinya. Hal tersebut terjadi selain dikarenakan faktor dari dalam diri siswa, ternyata juga dikarenakan layanan bimbingan karir yang diberikan disekolah tersebut kurang maksimal. Layanan bimbingan karir yang seharusnya lebih banyak tidak diberikan secara maksimal, dan metode yang digunakan bimbingan klasikal dengan ceramah dan terkadang diskusi. Metode tersebutlah yang membuat para siswa jenuh dalam mengikuti layanan bimbingan karir yang

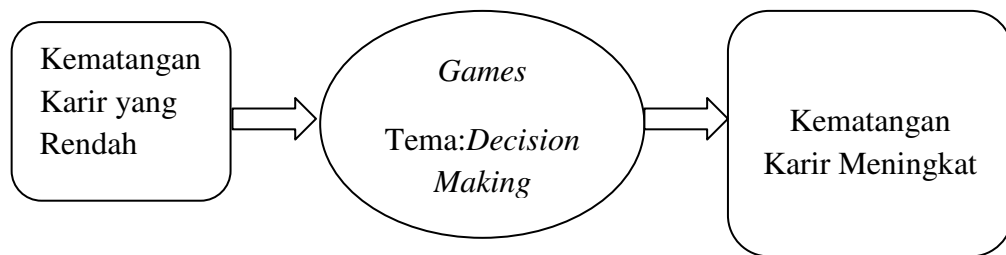
diberikan guru BK. Permasalahan yang dialami para siswa harus segera diselesaikan, karena hal tersebut menyangkut karir masa depan mereka.

Dalam bimbingan dan konseling terdapat banyak metode atau teknik yang digunakan. Jika metode ceramah dan diskusi dirasa membosankan dan pada akhirnya bimbingan yang diberikan tidak sampai kepada siswa maksud dan tujuannya, maka metode yang digunakan bisa diganti dengan metode yang lebih menarik, salah satunya melalui teknik permainan atau *games*.

Melalui teknik *games* diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan karir sehingga maksud dan tujuan dari bimbingan karir dapat tersampaikan dan diterima oleh para siswa. Melalui permainan siswa diajak untuk terlibat aktif sehingga tidak membosankan, karena dalam permainan melibatkan beberapa dimensi seperti afektif, kognitif dan psikomotorik.

Dalam meningkatkan kematangan karir siswa, tema permainan yang digunakan adalah *decision making*, yaitu permainan yang didalamnya mengandung proses pilihan-pilihan dan pengambilan keputusan. Tema tersebut dipilih karena dalam kematangan karir sendiri memiliki empat aspek yaitu perencanaan karir, eksplorasi, informasi karir, dan keputusan karir. Keempat aspek tersebut harus tercakup dalam permainan yang akan dilakukan atau diberikan pada siswa. Dalam setiap permainan dilakukan sebuah refleksi dan dalam refleksi tersebut menyampaikan maksud dalam ranah karir sangat ditekankan sehingga selain siswa senang, siswa juga benar-benar memahami apa maksud dari permainan yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka permasalahan yang dialami oleh para siswa terkait rendahnya kematangan karir mereka harus segera diperbaiki atau ditingkatkan. Jika tidak maka para siswa akan mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan pekerjaannya dan pada akhirnya siswa tidak dapat mendapatkan suatu pekerjaan yang diharapkan sehingga pengangguran menjadi lebih banyak. Dengan demikian, peneliti ingin mengadakan penelitian guna meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII SMK 1 Pundong melalui teknik *games*. Diharapkan melalui *games* siswa lebih antusias dalam mengikuti layanan bimbingan karir sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh guru BK dapat diterima dengan baik oleh para siswa.



Gambar 2. Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka hipotesis tindakan adalah teknik *games* dapat meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong, Bantul.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Reason & Bradbury (Suwarsih Madya, 2011: 11) berpendapat bahwa penelitian tindakan adalah proses partisipatori, demokratis yang berkenaan dengan pengembangan pengetahuan praktis untuk mencapai tujuan-tujuan mulia manusia, berlandaskan pandangan dunia partisipatoris yang muncul dan momentum historis sekarang ini. Penelitian ini berusaha memadukan antara tindakan dan refleksi, atau teori dengan praktik, dengan menyertakan pihak-pihak lain, untuk mencari solusi praktis terhadap berbagai macam persoalan, dan lebih umum lagi demi pengembangan individu-individu bersama komunitasnya.

Lebih spesifik lagi, Suharsimi Arikunto (2010: 129) mendefinisikan pengertian penelitian tindakan kelas dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu perencanaan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Sementara Suyanto (1996:4) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk tindakan yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan pembelajaran di kelas secara profesional.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang sengaja dilakukan secara kolaboratif di kelas dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu yang bertujuan untuk proses peningkatan kemampuan tertentu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini di SMK 1 Pundong yang beralamat di Menang, Srihardono, Pundong, Bantul.

2. Waktu Penelitian

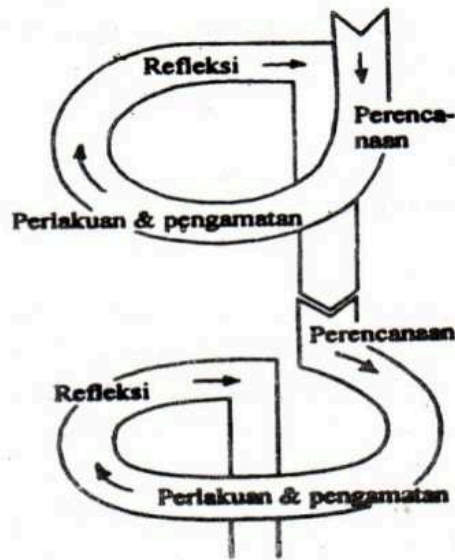
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai November 2013.

C. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII jurusan TITL SMK 1 Pundong kelas A yang berjumlah 32 siswa. Kelas tersebut dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut yang mengatakan bahwa siswa dikelas XII TITL A memiliki tingkat kematangan karir yang lebih rendah dibanding kelas yang lainnya dan jurusan tersebut memang sebagian besar siswanya mengarah pada ranah untuk bekerja setelah lulus.

D. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian tindakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 132) yang pada siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Visualisasi bagan model penelitian tindakan oleh Kemmis & Mc. Taggart adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Proses Penelitian Tindakan

Komponen penelitian yang terdapat pada model ini, adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan.
2. Melaksanakan tindakan dan pengamatan atau monitoring (tindakan dan observasi).
3. Refleksi hasil pengamatan
4. Perubahan atau revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya.

E. Rencana Tindakan

1. Pra Tindakan

Sebelum melakukan rencana tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa langkah pra tindakan. Hal tersebut dimaksudkan untuk mendukung pelaksanaan tindakan agar dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan wawancara dengan guru BK dan siswa kelas XII SMK 1 Pundong untuk mengidentifikasi masalah terkait kematangan karir siswa kelas XII disekolah tersebut. Setelah itu, peneliti bersama guru BK membuat kesepakatan untuk melakukan suatu tindakan perbaikan.
- b. Peneliti bersama guru BK SMK 1 Pundong berdiskusi tentang teknik yang akan digunakan untuk meningkatkan kematangan karir, yaitu teknik *games*.
- c. Peneliti dan guru BK mendiskusikan subyek yang akan diberikan tindakan yaitu siswa kelas XII TITL A.
- d. Peneliti memberikan contoh kepada guru BK tentang permainan-permainan yang akan digunakan sebagai teknik untuk meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII TITL ASMK 1 Pundong.
- e. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas XII TITL A sebelum tindakan, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kematangan karir siswa sebelum diberikan tindakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti menyusun rencana sebagai berikut:

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan permainan bersama dengan siswa dan guru pembimbing.
- 2) Menentukan tempat untuk pelaksanaan permainan (*games*).

b. Tindakan dan Observasi

Tindakan yang diberikan adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali. Pemberian tindakan dalam penelitian ini adalah pemberian permainan (*games*) akan dilaksanakan dalam 5 kali tindakan. Jenis permainan akan disesuaikan dengan indikator kematangan karir yang akan ditingkatkan. Waktu pelaksanaan tiap permainan berkisar antara 30-60 menit. Setiap permainan memiliki format yang berbeda-beda, ada yang perorangan ada juga yang kelompok. Format tersebut disesuaikan dengan jenis permainan dan tujuan dari permainan tersebut. Dalam penelitian ini dimungkinkan terdapat dua siklus. Pada siklus I peneliti akan memberikan tiga tindakan (*games*). Apabila dalam siklus I hasilnya sudah menunjukkan peningkatan maka penelitian akan dihentikan, namun apabila siswa belum mengalami peningkatan maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II akan diberikan dua tindakan. Berikut adalah rancangan tindakan yang akan diberikan:

Tabel 2. Rancangan Tindakan Penelitian

Siklus	Nama <i>Games</i>	Alasan	Aspek Kematangan Karir			
			Perencanaan	Eksplorasi	Informasi Karir	Keputusan Karir
I	<i>Opportunity</i>	Permainan ini dipilih sebagai permainan pertama dengan alasan bahwa permainan ini memiliki tujuan untuk memberikan kesadaran siswa pentingnya memiliki perencanaan karir sejak sekarang. Hal tersebut sebagai awal dari proses kematangan karir.	√			
	Pengukuran Diri	Permainan ini dipilih sebagai permainan kedua karena untuk memberikan pemahaman siswa dalam menghadapi dunia kerja atau mendapatkan pekerjaan yang diinginkan dibutuhkan persiapan diri yang matang.	√		√	
	Jendela Diriku	Permainan ini diberikan diakhir siklus karena bertujuan untuk mengenal kemampuan diri dan mendapatkan informasi tentang pekerjaan serta membuat pilihan-pilihan dan keputusan pekerjaan	√	√	√	√

II	Ujian RIASEC	Permainan ini dipilih untuk lebih dapat mengeksplorasi pekerjaan-pekerjaan yang akan dipertimbangkan siswa dalam pemilihan dan pembuatan perencanaan karir		√	√	
	<i>Graphic Gameplan</i>	<i>Games</i> ini diberikan karena untuk membantu siswa memutuskan pilihan pekerjaannya serta membuat perencanaan-perencanaan yang akan dilakukan untuk mendapatkan pekerjaan yang akan dipilihnya	√		√	√

Pada setiap tindakan yang diberikan terdapat langkah-langkah dalam setiap tindakan dan observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini antara lain:

- 1) Menjelaskan tentang aturan-aturan pelaksanaan permainan yang berlaku.
- 2) Pelaksanaan permainan.
- 3) Menugasi observer untuk melakukan observasi terhadap sikap dan perilaku siswa saat pelaksanaan permainan.
- 4) Wawancara yang dilaksanakan setelah semua tindakan diberikan.
- 5) Observasi terhadap perilaku siswa setelah pemberian tindakan.

c. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk memahami proses dan mengetahui sejauh mana pengaruh teknik *games* dalam

meningkatkan kematangan karir pada siswa, dan apakah semua aspek sudah tercakup dalam *games* tersebut, serta kendala yang terjadi selama proses permainan berlangsung. Refleksi diberikan pada setiap kali tindakan. Sebelum dilakukan refleksi, akan dilakukan terlebih dahulu evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dan keberhasilan permainan yang telah dilaksanakan. Jenis evaluasi yang dilaksanakan menggunakan skala kematangan karir. Skala kematangan karir yang diberikan berfungsi sebagai *post test*.

Jika siklus pertama belum memenuhi dengan apa yang diharapkan peneliti atau belum sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dilakukan siklus kedua. Refleksi dari tindakan yang pertama ini akan digunakan untuk melakukan revisi pada tindakan yang kedua dengan berdiskusi dengan guru Bimbingan dan Konseling serta tanggapan dari siswa kelas XII TITL A SMK 1 Pundong.

F. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Sedangkan instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai berdasarkan metode yang digunakan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah skala, wawancara, dan observasi. Instrumen yang dipakai adalah skala *Likert*,

pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Adapun metode dan instrumen yang akan digunakan dijelaskan sebagai berikut:

1. Skala

Skala merupakan daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2010: 107). Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kematangan karir. Skala yang disusun sesuai dengan model *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010: 134). Pada skala *Likert*, responden diminta untuk menjawab suatu pertanyaan atau pernyataan dengan alternatif pilihan jawaban yang sudah disediakan. Pilihan jawaban terdiri dari lima pilihan, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), ragu-ragu (R), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Namun, untuk pilihan jawaban ragu-ragu (R) mempunyai kelemahan yaitu responden dapat cenderung memilih alternatif yang ada di tengah dan dirasa aman karena hampir tidak berpikir. Oleh karena itu, Suharsimi Arikunto (2010: 284) menyarankan alternatif pilihan jawaban terdiri dari empat pilihan saja, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Masing-masing jawaban dikaitkan nilai berupa angka. Instrumen skala kematangan karir disusun oleh peneliti meliputi 46 item. Adapun penyusunan skala menurut Suharsimi (2005 : 135) adalah sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi variabel-variabel

Judul penelitian ini adalah “Peningkatan Kematangan Karir Melalui Teknik *Games* Pada Siswa Kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong, Bantul”, maka variabel untuk skala dalam penelitian ini adalah kematangan karir.

b. Mencari indikator atau aspek setiap variabel

Aspek-aspek dalam kematangan karir yaitu: 1) perencanaan karir, 2) eksplorasi karir, 3) informasi, dan 4) keputusan karir.

c. Menderetkan deskriptor setiap indikator

Selanjutnya dari indikator tersebut kemudian dijabarkan menjadi bagian yang lebih kecil, yaitu deskriptor. Deskriptor dari tiap indikator tersebut adalah:

- 1) Perencanaan karir, deskriptornya yaitu Individu menyadari bahwa dirinya harus merencanakan pilihan pendidikan karirnya, kemudian Individu mempersiapkan dan memahami diri untuk mencari pilihan pendidikan dan karir.
- 2) Eksplorasi karir, deskriptornya yaitu Usaha individu untuk menggali dan mencari informasi dari berbagai sumber.
- 3) Informasi, deskriptornya yaitu kemampuan untuk menggunakan informasi tentang karir yang dimiliki untuk dirinya, Individu mencari berbagai bekal pengetahuan dan keterampilan terhadap pilihan pada bidang dan tingkat pekerjaan tertentu.

- 4) Keputusan karir, deskriptornya yaitu individu mengetahui hal yang harus dipertimbangkan dalam membuat keputusan pendidikan karir, Individu mengetahui cara-cara membuat keputusan karir yang sesuai dengan minat dan kemampuan.

d. Merumuskan deskriptor menjadi butir instrumen.

Sebelum membuat butir-butir instrumen, ada beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu:

- 1) Membuat definisi operasional

Kematangan karir merupakan kemampuan untuk berhasil dalam mempersiapkan diri dalam memilih karir yang sesuai dengan tugas perkembangan karirnya. Terdapat empat aspek dalam kematangan karir, yaitu aspek perencanaan karir, aspek eksplorasi karir, aspek pengetahuan tentang membuat keputusan karir, dan aspek pengetahuan atau informasi tentang duniakerja.

- 2) Membuat kisi-kisi

Kisi-kisi angket kematangan karir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Skala Kematangan Karir (Sebelum Uji Coba)

Variabel	Sub Variabel	Deskriptor	No Item		Σ
			+	-	
Kematangan Karir	Perencanaan karir	Kesadaran siswa dalam membuat pilihan pendidikan dan karir	1, 2 3, 4	5, 6, 7	7
		Siswa mempersiapkan diri untuk membuat pilihan pendidikan dan karir	20, 21, 22	23, 24	5
	Eksplorasi karir	Individu secara aktif mencari berbagai sumber untuk memperoleh informasi mengenai dunia kerja	13, 14 15, 16 17	18, 19	7
	Informasi karir	Kemampuan untuk menggunakan informasi tentang karir yang dimiliki untuk dirinya	8, 9 35	10, 11 12	6
		Individu mengetahui minat dan kemampuan diri terhadap pilihan pada bidang dan tingkat pekerjaan tertentu	25, 26, 27	28, 29 30	6
	Keputusan karir	Individu mengetahui apa saja yang harus dipertimbangkan dalam membuat pilihan pendidikan dan karir	32, 34 36, 37	31, 33 38	7
		Individu membuat pilihan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya	39, 40 41, 42 43	44, 45 46	8
	Jumlah				46

3) Penyusunan item skala kematangan karir berdasarkan kisi-kisi

Setiap pernyataan dalam skalakematangan karir menggunakan empat pilihan jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Skor

pernyataan positif dimulai dari 1 untuk jawaban sangat tidak sesuai (STS), 2 untuk jawaban tidak sesuai (TS), 3 untuk jawaban sesuai (S), dan 4 untuk jawaban sangat sesuai (SS). Skor pernyataan negatif dimulai dari 1 untuk sangat sesuai (SS), 2 untuk sesuai (S), 3 untuk tidak sesuai (TS), dan 4 untuk sangat tidak sesuai (STS). Hasil angket nantinya akan menunjukkan tingkat kematangan karir siswa. Semakin tinggi skor yang diperoleh siswa maka semakin tinggi tingkat kematangan karir siswa.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mewawancarai guru Bimbingan dan Konseling serta siswa kelas XII SMK 1 Pundong pada saat awal penelitian, proses permainan, dan pada akhir penelitian. Hasil wawancara awal dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan proses penelitian. Wawancara selanjutnya dilakukan setelah pelaksanaan penelitian. Hal ini untuk mengungkap keberhasilan pelaksanaan kegiatan permainan dalam meningkatkan kematangan karir pada siswa kelas XII TITL A SMK 1 Pundong.

Pelaksanaan wawancara menggunakan model bebas terpimpin, yaitu pewawancara membawa pedoman merupakan garis besar tentang apa yang akan ditanyakan.

Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Guru BK

No	Aspek yang diteliti	Hal yang diungkap
1.	Proses pelaksanaan <i>games</i>	a. Kesesuaian rencana dengan proses permainan
		b. Kesesuaian permainan berdasarkan peraturan
2.	Hasil pelaksanaan permainan (<i>games</i>)	a. Keberhasilan <i>games</i> (permainan) dalam meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII TITL ASMK 1 Pundong
		b. Tanggapan guru bimbingan dan konseling terhadap hasil pelaksanaan permainan (<i>games</i>) dalam peningkatan kematangan karir siswa kelas XII TITL ASMK 1 Pundong
3.	Kematangan karir	a. Aspek perencanaan karir
		b. Aspek eksplorasi karir
		c. Aspek informasi karir
		d. Aspek keputusan karir

Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Subyek Penelitian

No	Aspek yang diteliti	Hal yang diungkap
1.	Proses pelaksanaan <i>games</i>	a. Pemahaman tentang proses permainan
		b. Menarik tidaknya proses permainan yang telah dilaksanakan
		c. Kondisi individu/kelompok saat proses permainan
2.	Hasil pelaksanaan <i>games</i>	a. Manfaat dan kesulitan dari pelaksanaan permainan (<i>games</i>) yang diterapkan pada siswa kelas XII TITL ASMK 1 Pundong
		b. Perbedaan teknik <i>games</i> dengan ceramah yang dilakukan guru Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII TITL ASMK 1 Pundong
3.	Kematangan karir siswa	a. Kematangan karir siswa sebelum pelaksanaan <i>games</i> (Pra tindakan)
		b. Peningkatan kematangan karir setelah melaksanakan <i>games</i> (Paska Tindakan)

3. Observasi

Peneliti menggunakan jenis observasi sistematis supaya memudahkan dalam pengamatan. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui hasil atau pengaruh permainan terhadap kematangan karir.

Observasi dilakukan oleh peneliti saat proses permainan dilaksanakan, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan dalam pengelolaan pelaksanaan permainan selanjutnya. Adapun kisi-kisi pedoman observasi, sebagai berikut :

Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Observasi

No.	Ranah	Hal yang diungkap
1.	Kognitif	Siswa bisa membicara pilihan karir
		Siswa bisa mendeskripsikan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai pilihan karirnya
		Siswa mampu memahami resiko pilihan karirnya
		Siswa bisa mencerna makna dari setiap permainan yang di ibaratkan dalam kehidupan sehari-hari dalam dunia karir
2	Psikomotorik	Siswa dapat melakukan permainan seperti apa yang diungkap fasilitator
		Siswa dapat menyelesaikan permainan
3	Afeksi	Siswa antusias dalam permainan
		Siswa menjaga kondusifitas dalam permainan
		Siswa mengaplikasikan apa yang didapat dalam permainan pada kehidupan

G. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Burhan Nurgiyantoro, dkk (2009: 339) menyatakan validitas berkaitan dengan permasalahan ”Apakah instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sesuatu itu memang dapat mengukur secara tepat terhadap sesuatu yang akan diukur”. Semakin tinggi validitas maka instrumen semakin valid atau sahih, semakin rendah validitas maka

instrumen kurang valid. Saifudin Azwar (2013:8), menyatakan bahwa pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila menghasilkan data yang secara akurat memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur seperti dikehendaki oleh tujuan pengukuran tersebut.

Uji validitas dalam penelitian ini yang pertama adalah validitas konstruk. Validitas konstruk adalah validitas yang berkenaan dengan kualitas aspek psikologis apa yang diukur oleh suatu pengukuran serta terdapat evaluasi bahwa suatu konstruk tertentu dapat dapat menyebabkan kinerja yang baik dalam pengukuran. Untuk menguji instrumen dari skala kematangan karir akan dilakukan oleh ahli. Adapun uji ahli dalam hal ini adalah Sugiyatno, M. Pd. dan Eva Imania Eliasa, M. Pd.

Sementara itu, uji validitas butir dilaksanakan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson (Suharsimi Arikunto, 2010: 213). Data yang diperoleh kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan program komputer *SPSS For Window Seri 16.0*. Kaidah pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, maka instrumen dikatakan valid dan layak digunakan dalam pengambilan data. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, maka instrumen dikatakan tidak valid dan tidak layak digunakan dalam pengambilan data (Suharsimi Arikunto, 2010: 317).

Skala diujicobakan kepada 35 responden yang tidak terlibat dalam proses pemberian tindakan dalam penelitian. Adapun responden yang diambil adalah siswa kelas XII jurusan Teknik Audio Visual (TAV) SMK

1 Pundong. Alasan peneliti mengambil responden tersebut adalah karena memiliki persamaan dan latar belakang yang sama dengan subjek yaitu jurusannya yang mengarah pada ranah bekerja setelah lulus sekolah. Uji coba skala ini dilakukan pada tanggal 20 November 2013. Data yang diperoleh kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan program komputer SPSS *For Window Seri 16.0*. untuk $N=35$, r tabel sama dengan 3,334. Dengan demikian semua pernyataan yang memiliki korelasi skor skala kurang dari 0,334 dinyatakan gugur dan harus disisihkan, sedangkan pernyataan yang memiliki korelasi skor skala 0,334 keatas dinyatakan sah dan dapat digunakan untuk instrumen penelitian. Berikut rangkuman hasil uji validitas menggunakan SPSS *For Window Seri 16.0*.

Berasarkan hasil uji validitas, dari 46 item skala, gugur 8 item dan lolos 38 item. Berikut tabel 7 menampilkan item lolos dan gugur.

Tabel 7.Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur

Variabel	Item Gugur	Jumlah Item Sahih
Kematangan Karir	8 item (11, 13, 22, 23, 30, 38, 44, 46)	38 item (1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42,43, 45)

Selanjutnya item gugur dihapuskan dari instrumen. Setelah dikurangi item gugur, dilakukan penomoran ulang pada item-item di Skala Kematangan

Karir. Berikut tabel 8 menampilkan kisi-kisi skala setelah dilakukan penomoran ulang:

Tabel 8.Kisi-Kisi Skala Kematangan Karir Yang Sahih

Variabel	Sub Variabel	Deskriptor	No Item		Σ
			+	-	
Kematangan Karir	Perencanaan karir	Kesadaran siswa dalam membuat pilihan pendidikan dan karir	1, 2 3, 4	5, 6, 7	7
		Siswa mempersiapkan diri untuk membuat pilihan pendidikan dan karir	18, 19	20	3
	Eksplorasi karir	Individu secara aktif mencari berbagai sumber untuk memperoleh informasi mengenai dunia kerja	12 13, 14, 15	16, 17	6
	Informasi karir	Kemampuan untuk menggunakan informasi tentang karir yang dimiliki untuk dirinya	8, 9 30	10, 11	5
		Individu mengetahui minat dan kemampuan diri terhadap pilihan pada bidang dan tingkat pekerjaan tertentu	21, 22, 23	24, 25	5
	Keputusan karir	Individu mengetahui apa saja yang harus dipertimbangkan dalam membuat pilihan pendidikan dan karir	27, 39 31, 32	26, 28	6
		Individu membuat pilihan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya	33, 34 35, 3637	38	6
	Jumlah				38

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Saifuddin Azwar (2013: 7) menyatakan bahwa reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat

dipercaya juga. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama.

Menurut Saifuddin Azwar (2010: 83) pengujian reliabilitas terhadap hasil ukur skala psikologi dilakukan apabila item-item yang terpilih lewat prosedur analisis item telah dikompilasikan menjadi satu. Kumpulan item ini merupakan format pertama skala yang masih sangat mungkin mengalami perubahan isi setelah pengujian reliabilitas dan validitas dilakukan. Pada tahapan ini, data jawaban respon yang dihasilkan dari uji coba dapat digunakan sebagai data pengujian reliabilitas. Karena pengujian reliabilitas dan validitas merupakan pengujian yang terus berlanjut selama skala yang bersangkutan masih digunakan, maka pada tahapan-tahapan berikutnya data untuk pengujian reliabilitas diperoleh dari kelompok subjek yang diukur.

Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Perhitungan statistiknya dilakukan dengan menggunakan komputer program *SPSS For Window Seri 16.0*. Kriteria penentuan reliabilitas suatu instrumen dengan membandingkan dengan nilai r_{tabel} . Jika $r_{\text{alpha}} > r_{\text{tabel}}$ maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel (Suharsimi Arikunto 2010: 239).

Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien realibilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi realibilitasnya, sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0.

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas, didapati Skala kematangan karir ini memiliki skor reliabilitas 0,925. Berdasarkan angka tersebut, disimpulkan bahwa instrumen Skala Kematangan Karir sudah reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami, dan temuan dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Dalam teknik analisis data kualitatif adalah wawancara, observasi. Sedangkan dalam teknik analisis data kuantitatif adalah angket untuk mengetahui peningkatan kematangan karir mereka.

1. Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif berupa skala. Skala kematangan karir berupa skala *Likert*. Teknik analisis data kuantitatif berupa skala untuk mengetahui tingkat kematangan karir siswa. Merujuk pada penjelasan Saifuddin Azwar (2010: 107-119) berikut ini adalah langkah-langkah pengkategorisasian tingkat kematangan karir siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan skor tertinggi dan terendah

Skala kematangan karir berisi 38 pernyataan yang masing-masing memiliki skor maksimal 4 dan skor minimal 1, sehingga skor tertinggi dan terendah adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor tertinggi} = 4 \times 38 = 152$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 38 = 38$$

2. Menentukan rata-rata skor ideal (mean ideal)

$$\frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$\frac{1}{2} (152+38) = 95$$

3. Menghitung standar deviasi (SD)

$$SD = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

$$SD = \frac{1}{6}(152-38) = 19$$

Batas kategori adalah (M+1SD) dan (M-1SD) sehingga batas kategori

Skala Kematangan Karir ini adalah 114 dan 76. Dari skor tersebut, tabel 9 akan menjelaskan kategori skor siswa.

Tabel 9. Kategori Skor Kematangan Karir

Batas (Interval)	Kategori
Skor < (M-1SD) Skor < 76	Kematangan karir rendah
(M-1SD) ≤ Skor < (M+1SD) 76 ≤ Skor < 114	Kematangan karir sedang
Skor ≥ (M+1SD) Skor ≥ 114	Kematangan karir tinggi

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara selama tindakan berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan proses tindakan. Sedangkan wawancara akan dilakukan secara terstruktur sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dibuat. Data kualitatif digunakan untuk mendukung data kuantitatif yang berupa skala kematangan karir.

I. Kriteria Keberhasilan

Pada penelitian ini, peneliti mengambil jenis penelitian tindakan kelas. Siklus satu yang akan peneliti gunakan terdiri dari 3 jenis tindakan. Peneliti akan menghentikan penelitian apabila terdapat peningkatan dari kategori rendah ke sedang atau bahkan mencapai kategori tinggi dalam skor skala kematangan karir siswa, dengan skor minimal 95. Secara teori, siswa dikatakan memiliki kematangan karir yang tinggi adalah ketika siswa sudah mampu membuat pilihan-pilihan pekerjaan dan memutuskan pilihannya. Kemudian, secara observasi siswa dikatakan memiliki kematangan karir tinggi apabila siswa sudah terlihat percaya diri dalam memilih pekerjaan, sedangkan berdasarkan wawancara siswa sudah merasa memiliki gambaran tentang dirinya dan dunia kerja. Apabila siswa belum mencapai kriteria keberhasilan tersebut maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK 1 Pundong yang beralamat di Menang, Srihardono, Pundong, Bantul. Kondisi fisik sekolah bisa dikatakan baik, bersih, dan terawat. Baik dari segi bangunan maupun lingkungan sekolah. Letak gedung tidak terlalu bising sehingga nyaman untuk belajar karena dekat dengan sawah dan tidak dipinggir jalan raya. Fasilitas sekolah yang menunjang kegiatan belajar siswa seperti ruang kelas, laboratorium komputer, dan perpustakaan. Di sekolah ini terdapat juga fasilitas ruang BK, UKS, kantin, kamar mandi, dan lain-lain.

SMK 1 Pundong merupakan sekolah yang terbilang baru, karena berdiri pada tanggal 19 November 2003. Status dari sekolah ini adalah Negeri dengan akreditasi A. Sekolah ini memiliki memiliki 4 jurusan yaitu Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), Teknik Audio Video (TAV), dan Teknik Pengelasan (TP).

Peneliti mengambil seting penelitian di kelas XII, khususnya kelas XII TITL A. Peneliti mengambil kelas ini karena dari berdasarkan rekomendasi dari guru BK dengan pertimbangan

bahwa untuk kelas XII sudah seharusnya mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja dan jurusan TITL merupakan jurusan yang memang sebagian besar siswanya langsung ingin bekerja atau jarang sekali yang ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

b. Waktu Penelitian

Waktu pemberian tindakan penelitian dilaksanakan dari tanggal 22 November sampai tanggal 30 November 2013. Adapun rincian dari kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu	Kegiatan
1	Kamis, 21 November 2013	<i>Pre test</i>
2	Jumat, 22 November 2013	Tindakan 1
		Tindakan 2
3	Sabtu, 23 November 2013	Tindakan 3
		<i>Post test</i> siklus I
4	Jumat, 29 November 2013	Tindakan 4
		Tindakan 5
5	Sabtu, 30 November 2013	Tindakan 6
		<i>Post test</i> siklus II

2. Data Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas XII TITL A yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan subyek berdasarkan rekomendasi dari guru BK yang mengatakan kelas tersebut sebagian besar siswanya memang berkeinginan untuk langsung bekerja dibandingkan dengan melanjutkan kuliah. Berikut pemaparan hasil skor *pre test* siswa:

Tabel 11. Hasil Skor *Pre test* Siswa

No.	Nama Subyek	Skor <i>Pre test</i>	Kategori
1	AW	71	Rendah
2	AM	85	Sedang
3	AY	115	Tinggi
4	AR	71	Rendah
5	ABN	73	Rendah
6	AN	98	Sedang
7	DTP	111	Sedang
8	DK	94	Sedang
9	DR	75	Rendah
10	DA	109	Sedang
11	EB	115	Tinggi
12	FY	71	Rendah
13	HK	109	Sedang
14	HHM	119	Tinggi
15	HNR	93	Sedang
16	IA	74	Rendah
17	IY	72	Rendah
18	JS	74	Rendah
19	JK	69	Rendah
20	JW	115	Tinggi
21	PKY	67	Rendah
22	RA	115	Tinggi
23	RW	79	Sedang
24	SN	70	Rendah
25	SR	120	Tinggi
26	SS	115	Tinggi
27	SA	92	Sedang
28	SP	110	Sedang
29	SG	72	Rendah
30	SL	73	Rendah
31	UL	75	Rendah
32	WH	102	Sedang
Rata-rata		90,71	

Berdasarkan hasil *pre test* skala kematangan karir, diketahui bahwa dari 32 orang siswa, terdapat 14 orang siswa memiliki kematangan karir rendah, 11 siswa memiliki kematangan karir sedang, sisanya 7 siswa memiliki kematangan karir tinggi. Dari data tersebut maka semua siswa dijadikan sebagai subyek penelitian dalam penelitian ini.

3. Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan pemberian tindakan, terlebih dahulu peneliti dan guru BK telah melakukan observasi dan wawancara bahwa subyek masih belum memiliki tingkat kematangan karir yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara dengan siswa bahwa didapati jika siswa belum memiliki gambaran tentang masa depan, belum memiliki pilihan pekerjaan yang akan dipilih setelah lulus, serta tidak memiliki banyak informasi tentang pekerjaan yang sesuai dengan jurusan (linear). Selain itu, dari hasil observasi ditemui bahwa siswa kurang antusias ketika diajak membahas tentang masa depan serta raut wajah yang menampakkan kebimbangan.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara, dilakukan persiapan untuk pelaksanaan tindakan. Persiapan yang dilakukan antara lain:

a. Diskusi dengan guru BK

Peneliti dan guru melakukan diskusi terkait tindakan yang akan diberikan. Peneliti dan guru sepakat mengatasi permasalahan rendahnya kematangan karir siswa menggunakan teknik permainan. Pada tahap ini peneliti dan guru juga membahas permainan apa saja yang akan diberikan. Dari hasil diskusi disepakati bahwa untuk siklus pertama akan diberikan 3 permainan terlebih dahulu, yaitu permainan *Opportunity*, permainan Pengukuran Diri, dan permainan Jendela Diriku. Tiga

permainan tersebut mengandung nilai-nilai sesuai dengan aspek-aspek dalam kematangan karir yaitu perencanaan, eksplorasi, informasi, serta keputusan karir. Dalam tahap ini pula guru dan peneliti menyamakan persepsi tentang kematangan karir.

b. Penyusunan jadwal tindakan

Guru dan peneliti sepakat bahwa tindakan akan diberikan pada bulan November 2013 sebelum ujian semester. Untuk waktu pelaksanaannya menyesuaikan dengan jadwal BK masuk kelas.

c. Persiapan instrumen dan pelaksanaan *Pre-test*.

Setelah jadwal dirancang, peneliti mempersiapkan instrumen yang akan digunakan. Sebelum diberikan kepada siswa, instrumen telah diuji oleh ahli dan khusus untuk skala dilakukan pula uji validitas dan realibilitas. Instrumen yang disiapkan digunakan untuk melakukan pemantauan perkembangan siswa selama tindakan berlangsung. Selanjutnya peneliti melakukan *pre test* untuk menentukan siswa yang akan dijadikan subyek pada penelitian ini menggunakan skala yang sudah disiapkan.

4. Pelaksanaan Siklus I

a. Tindakan 1

Tindakan pertama dilakukan pada tanggal 22 November 2013. Permainan pada tindakan pertama ini adalah permainan *Opportunity*. Permainan ini peneliti kembangkan dari permainan yang ada pada kehidupan sehari-hari. Pada permainan ini siswa

diminta berjoget mengelilingi kursi dan kemudian ketika musik berhenti siswa diminta untuk memperebutkan kursi yang tersedia dalam jumlah terbatas. Permainan ini memiliki makna Kursi ibarat peluang kerja yang tersedia, semakin lama semakin terbatas. Para peserta harus mencari posisi kursi yang tepat serta harus berusaha memperebutkan peluang itu dengan para pesaing.

Dalam hal ini aspek yang dikembangkan adalah perencanaan karena mereka harus memiliki keterampilan dalam hal ini kecepatan untuk memperebutkan peluang yang ada. Peserta juga harus mencari tempat kursi yang paling bisa dijangkau oleh mereka secepat mungkin seperti peluang kerja yang datangnya tidak terduga.

Pada pelaksanaannya siswa dibagi kedalam kelompok kelompok kecil dimana masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang. Pada setiap kelompok disediakan 6 kursi untuk diperebutkan pada putaran pertama. Selanjutnya fasilitator memutar musik dan siswa diminta untuk berjoget mengelilingi kursi disetiap kelompok. Ketika musik dihentikan, siswa langsung berebut menduduki kursi. Bagi siswa yang tidak mendapatkan kursi diminta untuk memisahkan diri. Pada putaran kedua, kursi yang disediakan sejumlah 5 buah kursi untuk diperebutkan. Seperti pada putaran pertama, siswa diminta berjoget, dan berebut kursi ketika musik berhenti. Bagi siswa yang tidak mendapatkan kursi

diminta untuk memisahkan diri. Selanjutnya pada putaran ketiga hanya menyisakan 1 kursi pada masing-masing kelompok untuk diperebutkan, dengan aturan main yang sama.

Pada akhir permainan, 1 orang siswa yang berhasil menduduki kursi terakhir diminta maju kedepan untuk memaparkan tips atau cara sehingga bisa memenangkan permainan ini. Siswa lain yang tidak berhasil juga boleh memberikan masukan dari hasil permainan ini.

Hasil observasi permainan ini, siswa sangat antusias mengikuti permainan. Hal ini nampak dari ekspresi siswa yang sangat ceria selama mengikuti permainan. Siswa juga bisa menjalankan permainan sesuai dengan aturan yang diterapkan. Walaupun siswa kecewa ketika kursi yang disisakan semakin sedikit, namun mereka tetap tertib dalam melakukan permainan.

Pada putaran kedua dan ketiga, sempat terdapat kekisruhan dalam permainan, yaitu siswa berteriak dan langsung berebut kursi padahal musik belum berhenti. Pada putaran ketiga juga siswa yang tersisa kurang bisa mendengarkan musik dengan jelas karena terganggu oleh rekan-rekan mereka yang lain yang sudah tersisih dari permainan. Oleh fasilitator hal tersebut dianggap sebagai faktor gangguan eksternal yang menjadikan siswa harus tetap bisa fokus dalam permainan, atau memperebutkan peluang, apapun yang terjadi. Konsentrasi, fokus,

dan kepekaan dalam memperebutkan peluang merupakan hal yang harus dimiliki oleh para pencari kerja.

Pada akhir permainan, siswa bisa memberikan refleksi sesuai dengan konsep permainan yang direncanakan oleh peneliti dan guru.

b. Tindakan 2

Tindakan kedua dilakukan dihari yang sama dengan tindakan pertama yaitu pada tanggal 22 November 2013. Permainan pada tindakan kedua ini adalah *games* Pengukuran Diri. Permainan ini peneliti kembangkan dari permainan anak yang biasanya dalam permainan tersebut hanya untuk gerak motorik pada anak, tetapi dalam penelitian ini ditujukan pada ranah karir. Dalam permainan ini, siswa diminta melempar dua benda yaitu koin dan karet gelang kedalam gelas. Permainan ini mengandung makna bahwa untuk mendapatkan suatu tujuan (pekerjaan) dibutuhkan persiapan diri yang matang baik secara *soft skill* maupun *hard skill*. kandungan makna dalam permainan tersebut diibaratkan dalam kedua benda yang mereka lempar. Gelas sebagai target yang dicapai, dikaitkan dalam hal karir maka gelas tersebut diibaratkan sebagai pekerjaan yang ingin dicapai, sedangkan benda yang dilempar yaitu koin dan karet gelang diibaratkan diri siswa. Koin lebih berat dibandingkan dengan karet gelang akan lebih mudah dilempar kedalam gelas,

sedangkan karet gelang akan lebih sulit. Hal tersebut diibaratkan diri siswa yang memiliki persiapan lebih matang akan lebih mudah mendapatkan atau mencapai tujuan yang diharapkan.

Permainan Pengukuran Diri ini mengembangkan aspek perencanaan dan informasi, dimana aspek informasi adalah individu harus mengetahui minat dan kemampuan dirinya, konsep yang berkaitan dengan pengetahuan tentang tugas-tugas pekerjaan dalam satu vokasional dan perilaku-perilaku dalam bekerja. Hal ini tercermin dari upaya siswa dalam melempar siswa harus bisa mengukur kekuatannya agar dapat mencapai tujuan. Oleh karena itu siswa harus memahami bahwa dalam mencapai tujuan (mendapat pekerjaan) akan lebih mudah jika memiliki persiapan yang matang, baik secara *soft skill* maupun *hard skill*.

Sebelum permainan berlangsung, siswa dibagi kedalam dua kelompok. Pada awalnya siswa diberi kesempatan untuk mencoba melempar kedalam satu kotak yang lebih besar. Pada putaran pertama siswa diminta melempar koin yang lebih berat dan lebih mudah untuk masuk kedalam gelas. Selanjutnya siswa silih bergantian untuk melemparkan. Setelah semua siswa berkesempatan melempar koin, selanjutnya pada putaran kedua, media yang dilemparkan diganti karet gelang, permainannya sama yaitu silih berganti melempar sampai semua siswa sudah mendapat kesempatan untuk melempar. Bagi siswa yang tidak

berhasil memasukannya diminta untuk memisahkan diri, dan bagi yang berhasil diminta untuk bergabung dengan teman lainnya yang juga berhasil. Dari 32 siswa hanya 8 orang siswa yang lolos. Bagi siswa yang telah berhasil diminta untuk menceritakan cara mereka untuk berhasil dalam memasukan koin dan gelang tersebut. Mereka berpendapat satu per satu kemudian siswa lainnya yang tidak berhasil ada yang menanggapi dan menambahkan pendapatnya. Pada akhir permainan semua siswa diminta merefleksi makna dari permainan tersebut dengan menuliskan dipapan tulis pendapat setiap siswa dan ditambahkan dari guru BK dan peneliti.

Berdasarkan hasil observasi, dalam permainan ini siswa terlihat antusias dan bersemangat. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa selama mengikuti permainan. Walaupun terdapat siswa yang ribut saat menunggu giliran melempar, namun mereka tidak mengurangi semangat mereka untuk mengikuti permainan ini. Siswa yang berhasil memasukan benda tersebut menunjukkan ekspresi kebahagiaannya, sedangkan siswa yang tidak berhasil memasukannya terlihat penasaran dan ingin mencoba melemparnya kembali, namun setiap anak hanya memiliki satu kesempatan untuk melempar untuk setiap benda.

Secara keseluruhan, siswa sudah bisa bermain sesuai dengan aturan yang ditetapkan. Walaupun ada siswa yang

mengganggu temanya yang sedang melempar, namun oleh fasilitator dibiarkan saja karena hal tersebut diibaratkan sebagai faktor eksternal dalam mencapai tujuan.

Dalam memberikan refleksi, siswa sudah bisa memaparkan makna dari permainan tersebut sesuai dengan maksud dari permainan tersebut. Pada saat memaparkan makna dari permainan, siswa saling berebut menjawab.

Pada akhir permainan, siswa bisa memberikan refleksi sesuai dengan konsep permainan yang direncanakan oleh peneliti dan guru. Permainan kedua ini mengakhiri pertemuan pada hari pertama pemberian tindakan. Siswa dan fasilitator mengakhiri pertemuan pertama ini dengan tepuk tangan bersama.

c. Tindakan 3

Tindakan 3 dibagikan pada tanggal 23 November 2013. Permainan pada tindakan 3 ini bernama Jendela Diriku (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 26-28). Permainan ini menugaskan siswa untuk mengisi serangkaian pertanyaan terkait dirinya dan masadepan perencanaan karirnya. Diharapkan siswa mampu mengenal diri sendiri, mengenali kekuatan/kelebihan yang mereka miliki sebagai bentuk yang harus disyukuri, dan mengetahui pekerjaan apa yang mereka inginkan.

Permainan ini jika dikaitkan dengan kematangan karir mencakup aspek perencanaan, eksplorasi karir, serta pengambilan

keputusan dimana ketika individu mengetahui kekuatan dirinya, potensi yang dia miliki, serta cita-cita dan kompetensi yang dibutuhkan, akan mempermudah dalam proses merencanakan pendidikan dan karirnya

Sebelum permainan dimulai, fasilitator membagikan lembar kerja Jendela Diriku. Masing-masing siswa mendapat 1 lembar kerja yang akan diisi sesuai urutan pertanyaan yang akan disampaikan fasilitator. Pertanyaan tidak dituliskan pada lembar kerja agar siswa bisa mengerjakan secara bersama-sama. Setelah semua pertanyaan selesai dikerjakan, siswa diminta menukarkan lembar jawabnya dengan teman sebangku, kemudian saling memberikan masukan terhadap temanya tentang kelebihan dan pekerjaan yang sesuai dengan karakter si pemilik lembar jawab. Setelah selesai, lembar jawab tersebut dikembalikan kepada pemiliknya.

Pada akhir permainan, setiap siswa diminta memilih 3 pekerjaan yang sesuai dengan harapan masing-masing. Dari 3 pilihan tersebut, siswa diminta memilih satu untuk dijadikan pilihan utama. Dalam melakukan pemilihan, siswa diminta mempertimbangkan hal-hal pendukung yang dimiliki dan harus dilakukan untuk mencapai pilihannya.

Dari hasil observasi, siswa masih sering mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan, terutama terkait kelebihan dan

kekurangan dirinya, serta jenis pekerjaan yang akan dipilih. Pada akhir permainan hampir semua siswa bisa membuat pilihan karir dengan terperinci, namun ada juga siswa yang masih bingung dalam membuat pilihan karir. Hal tersebut terlihat saat siswa diminta membuat pilihan, mereka berkata bingung dan tidak tahu harus memilih pekerjaan apa. Namun pada umumnya siswa bisa menjalankan permainan ini sesuai dengan arahan fasilitator.

Permainan Jendela Diriku ini menjadi satu-satunya permainan pada pertemuan kedua, sekaligus menjadi penutup pada siklus pertama ini. Secara keseluruhan, tindakan yang jalannya siklus pertama ini sesuai dengan rencana dan jadwal yang ditetapkan oleh guru dan peneliti.

d. Hasil

Pada akhir siklus pertama, siswa diberikan *post-test* menggunakan skala. Skor pada skala ini digunakan untuk menentukan seperti apa perubahan yang terjadi setelah siswa diberikan tindakan. Berikut tabel 12 menunjukkan skor kematangan karir siswa setelah diberikan tindakan siklus pertama:

Tabel 12. Skor *Post test* Siklus I

No	Nama Subyek	<i>Post test</i> Siklus I	
		Skor	Kategori
1	AW	95	Sedang
2	AM	110	Sedang
3	AY	116	Tinggi
4	AR	91	Sedang
5	ABN	107	Sedang
6	AN	120	Tinggi
7	DTP	121	Tinggi
8	DK	116	Tinggi
9	DR	116	Tinggi
10	DA	112	Sedang
11	EB	119	Tinggi
12	FY	95	Sedang
13	HK	113	Sedang
14	HHM	122	Tinggi
15	HNR	114	Sedang
16	IA	109	Sedang
17	IY	93	Sedang
18	JS	105	Sedang
19	JK	79	Sedang
20	JW	119	Tinggi
21	PKY	75	Rendah
22	RA	121	Tinggi
23	RW	107	Sedang
24	SN	75	Rendah
25	SR	121	Tinggi
26	SS	122	Tinggi
27	SA	113	Sedang
28	SP	116	Tinggi
29	SG	100	Sedang
30	SL	108	Sedang
31	UL	118	Tinggi
32	WH	119	Tinggi
Rata-rata		108,34	

Berdasarkan hasil *post test* pada siklus I dengan perolehan rata-rata skor 108,34. Dari tabel tersebut diketahui bahwa pada akhir siklus pertama, dari 32 orang siswa sudah 16 orang siswa atau 50% dari jumlah subjek sudah berada pada kategori sedang. Di sisi lain, 14 siswa sudah berada pada kategori tinggi.

Namun dari 32 orang siswa, masih ada 2 orang siswa yang memiliki kematangan kariri dengan kategori rendah. Hal tersebut menjadi perhatian khusus bagi peneliti dan guru. Hal tersebut juga menjadi salah satu pertimbangan bagi guru dan peneliti pemberian satu siklus kembali.

e. Refleksi

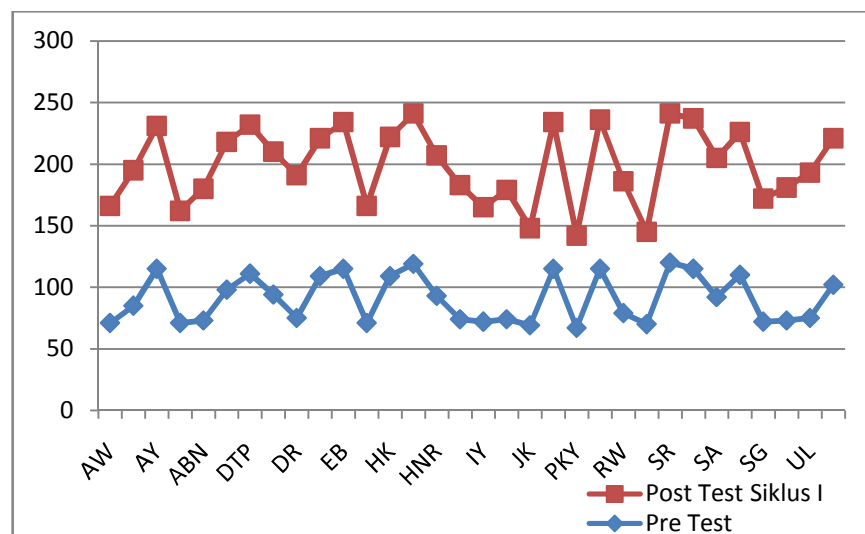
Berdasarkan hasil dari *post tests* siklus I serta hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, observer dan guru BK sudah ada perubahan dari siswa dari sebelum tindakan hingga setelah tindakan siklus pertama. Kegiatan permainan juga telah berjalan sesuai rencana dan sudah ada peningkatan kematangan karir terlihat dari hasil *pre test* dan hasil *post test* pada tabel 13 berikut:

Tabel 13. Prosentase Peningkatan Skor Siswa Siklus I

No	Nama Subyek	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i> Siklus I		Peningkatan	Prosentase
		Skor	Kategori	Skor	Kategori		
1	AW	71	Rendah	95	Sedang	24	33,80
2	AM	85	Sedang	110	Sedang	25	29,41
3	AY	115	Tinggi	116	Tinggi	1	0,87
4	AR	71	Rendah	91	Sedang	20	28,17
5	ABN	73	Rendah	107	Sedang	34	46,58
6	AN	98	Sedang	120	Tinggi	22	22,45
7	DTP	111	Sedang	121	Tinggi	10	9,01
8	DK	94	Sedang	116	Tinggi	22	23,40
9	DR	75	Rendah	116	Tinggi	41	54,67
10	DA	109	Sedang	112	Sedang	3	2,75
11	EB	115	Tinggi	119	Tinggi	4	3,48
12	FY	71	Rendah	95	Sedang	24	33,80
13	HK	109	Sedang	113	Sedang	4	3,67
14	HHM	119	Tinggi	122	Tinggi	3	2,52
15	HNR	93	Sedang	114	Tinggi	21	22,58
16	IA	74	Rendah	109	Sedang	35	47,30
17	IY	72	Rendah	93	Sedang	21	29,17
18	JS	74	Rendah	105	Sedang	31	41,89
19	JK	69	Rendah	79	Sedang	10	14,49
20	JW	115	Tinggi	119	Tinggi	4	3,48
21	PKY	67	Rendah	75	Rendah	8	11,94
22	RA	115	Tinggi	121	Tinggi	6	5,22
23	RW	79	Sedang	107	Sedang	28	35,44
24	SN	70	Rendah	75	Rendah	5	7,14
25	SR	120	Tinggi	121	Tinggi	1	0,83
26	SS	115	Tinggi	122	Tinggi	7	6,09
27	SA	92	Sedang	113	Sedang	21	22,83
28	SP	110	Sedang	116	Tinggi	6	5,45
29	SG	72	Rendah	100	Sedang	28	38,89
30	SL	73	Rendah	108	Sedang	35	47,95
31	UL	75	Rendah	118	Tinggi	43	57,33
32	WH	102	Sedang	119	Tinggi	17	16,67
Rata-rata skor						17,625	22,16 %

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* pada siklus I, diketahui bahwa dengan perolehan skor sudah menunjukkan adanya peningkatan, peningkatan terbesar ada pada UL dengan perubahan skor 43, sedangkan peningkatan terkecil SN dengan

perubahan skor 4. Semua siswa mengalami peningkatan skor, walaupun dari 32 siswa masih ada 2 siswa yang berada pada kategori rendah. Kedua siswa tersebut adalah PKY dan SN dengan peningkatan skor PKY 8 poin, dan SN peningkatan skor 4 poin. Rata-rata skor peningkatannya adalah 23,87 atau 32,7 %. Selain dari tabel diatas, prosentase peningkatan skor siswa siklus I juga ditunjukkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Prosentase Peningkatan Skor Siswa Siklus I

Hasil observasi secara umum menunjukkan adanya perubahan sikap, yang sebelum diberi tindakan mereka masih mengalami kebingungan ketika membicarakan pekerjaan yang akan mereka pilih. Setelah diberikan serangkaian tindakan pada siklus pertama, siswa mulai memiliki gambaran tentang cita-cita mereka. Berikut ini tabel hasil observasi siklus I:

Tabel 14. Hasil Observasi Siklus I

Afektif	Kognitif	Psikomotorik
<ul style="list-style-type: none"> – Siswa terlihat gembira dan ceria ketika diberikan <i>games</i> dihari pertama – Dihari kedua siswa terlihat sedikit jenuh karena <i>games</i> yang diberikan berupa <i>worksheet</i> dan setelah itu diminta mengisi skala kematangan karir. 	<ul style="list-style-type: none"> – Ketika memberikan pendapatnya tentang makna dari setiap permainan mereka sudah mampu menjawabnya secara benar – PKY dan SN terlihat pasif dalam memberikan pendapat tentang makna dari permainan. Tetapi ketika diminta untuk membuat pilihan pekerjaan mereka terlihat bingung dan saling bertanya kepada temannya tentang macam-macam pekerjaan yang ada, terlebih ketika diminta memutuskan satu pilihan pekerjaan yang akan dipilihnya. – Ketika diminta membacakan pilihan karirnya terlihat mereka hanya memiliki 1 sampai 2 pilihan pekerjaan saja, pengetahuan tentang pekerjaannya masih terbatas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Sebagian besar siswa mampu menjalankan permainan sesuai dengan aturan dan petunjuknya, dan semua siswa mampu menyelesaikan semua permainan sampai akhir. – Dalam membuat perencanaan pekerjaan siswa terlihat lebih lancar. – Ketika membacakan hasil pilihan pekerjaannya terdengar kurang lantang, sehingga terkesan masih ragu

Dari 32 orang siswa, masih terdapat 2 orang siswa yang belum mengalami perubahan spesifik dan secara kategori skor mereka masih dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa ketiga siswa ini masih kurang serius dalam

mengikuti permainan. Saat permainan berlangsung, siswa tersebut cenderung pasif dan tidak turut aktif memberikan poin-poin refleksi pada akhir permainan.

Peneliti juga menemukan bahwa permainan Jendela Diriku masih bisa diulang kembali karena dirasa kurang maksimal. Permainan tersebut dianggap memiliki efek besar untuk membuat siswa lebih bisa mengeksplorasi tentang dirinya berdasarkan masukan dari lebih banyak teman.

Hasil peningkatan dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari hasil skor dan observasi, tetapi juga dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan untuk memastikan hasil dari pemberian teknik *games* dalam meningkatkan kematangan karir siswa. Wawancara ditujukan kepada siswa selaku subyek penelitian, siswa mengatakan bahwa mereka sudah mulai menyadari pentingnya merencanakan pekerjaan dari sekarang, mereka juga merasa sudah mulai memahami tentang dirinya. Namun sebagian dari mereka merasa informasi tentang jenis pekerjaan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang mereka pelajari masih terbatas, sehingga masih merasa bingung dalam memutuskan pilihan pekerjaan yang akan dipilihnya.

Para siswa yang masih merasa bingung dan ragu dalam memutuskan pilihan pekerjaan didukung berdasarkan analisis butir pernyataan skala kematangan karir yang dilakukan oleh

peneliti. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa dari ke empat aspek yang dipilih, skor terendah berada pada aspek kematangan karir. Sehingga untuk tindakan selanjutnya lebih ditekankan pada aspek kematangan karirnya.

Data-data diatas menjadi perhatian khusus bagi peneliti dan guru BK. Pada akhirnya berdasarkan temuan tersebut peneliti dan guru memutuskan untuk memberikan satu siklus kembali kepada para siswa.

f. Masukan untuk siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada dari apa yang sudah dilakukan pada siklus pertama, ada beberapa hal yang menjadi catatan khusus untuk siklus selanjutnya, antara lain:

- 1) Kedua siswa yang skor *post-test* nya masih pada kategori rendah harus dilibatkan secara lebih aktif dalam setiap tindakan. Aspek yang menunjukan hasil masih rendah terutama adalah aspek pengambilan keputusan, hasil tersebut terlihat berdasarkan analisis skor butir pernyataan lebih rendah pada aspek keputusan karir.
- 2) Permainan Jendela Diriku akan diberikan kembali, namun langsung pada tahapan pemberian masukan oleh teman-teman.
- 3) Permainan ditekankan pada cara untuk mengambil suatu keputusan dan menekankan pada dimensi kognitif siswa,

karena dalam proses pengambilan suatu keputusan dibutuhkan lebih banyak proses-proses penilaian dan pertimbangan. Oleh karena itu pada siklus II Permainan dengan menggunakan *worksheet* bisa diberikan, sekaligus meningkatkan kognitif siswa secara lebih mendalam.

5. Pelaksanaan Siklus II

a. Tindakan 4

Tindakan 4 dilakukan pada tanggal 29 November 2013. Pada tindakan 4 ini, peneliti kembali memberikan permainan Jendela Diriku (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 26-28). karena berdasarkan refleksi dan masukan dari siklus I, permainan ini dirasakan masih bisa dikembangkan lagi. Pengembangan dari penelitian ini adalah yang sebelumnya hanya mendapatkan masukan dari satu orang teman ditambahkan menjadi beberapa masukan dari teman satu kelas, namun secara umum permainan ini tidak jauh berbeda dengan siklus I.

Ketika pelaksanaannya siswa bertanya kenapa permainan ini diberikan kembali. Fasilitator menjelaskan alasannya bahwa permainan ini masukan dari temannya lebih banyak, hal tersebut bertujuan untuk lebih banyak kelebihan yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Berdasarkan hasil observasi terdapat perbedaan, yaitu ketika setiap siswa diminta untuk memberikan masukan kepada

temannya ada yang merasa bingung ada juga yang dengan semangat memberi masukan untuk temannya. Kemudian ketika setiap siswa diminta membacakan hasil masukan dari temannya terlihat ada yang merasa baru menyadarinya, dan merasa senang.

b. Tindakan 5

Tindakan 5 dibarikan pada tanggal 29 November 2013. Permainan pada tindakan 5 ini bernama Ujian RIASEC (ILO, 2011: 18). Permainan ini menugaskan siswa untuk mengisi serangkaian pernyataan terkait hal-hal atau kegiatan yang mereka suka atau tidak suka. Permainan ini bertujuan untuk mengetahui pekerjaan apa saja yang cocok untuk diri siswa sesuai dengan karakteristiknya, seperti kelompok realistik, investigatif, artistik, sosial, *enterprising*, dan *convensional*.

Permainan ini jika dikaitkan dengan kematangan karir mencakup aspek perencanaan, informasi, eksplorasi karir, serta pengambilan keputusan dimana ketika mengetahui pekerjaan-pekerjaan yang cocok sesuai dengan karakternya siswa mampu mempertimbangkan antara keinginan dan kemampuannya. Selain itu, siswa juga mendapat masukan pekerjaan-pekerjaan lainnya yang bisa dipertimbangkan untuk mereka pilih.

Sebelum permainan dimulai, fasilitator membagikan lembar kerja Ujian RIASEC. Masing-masing siswa mendapat 1 lembar kerja yang akan di isi sesuai dengan keadaan dirinya. Setelah

semua pertanyaan selesai dikerjakan, siswa diminta menjumlahkan hasil yang mereka sukai pada tiap kategori atau karakteristik. Kemudian setiap siswa diminta untuk membacakan kategori mana yang jumlahnya paling banyak. Teman yang lain membacakan pekerjaan-pekerjaan apa yang cocok untuk temannya tersebut sampai semua siswa mengetahui pekerjaan apa saja yang cocok untuk diri mereka sesuai dengan karakteristik kepribadiannya.

Pada akhir permainan setelah siswa mengetahui pekerjaan apa saja yang cocok untuk dirinya, kemudian setiap siswa diminta memilih 3 pekerjaan yang sesuai dengan harapan masing-masing, kemudian mempertimbangkan persyaratan apa saja yang dibutuhkan. Dari 3 pilihan tersebut, siswa diminta memilih satu untuk dijadikan pilihan utama. Dalam melakukan pemilihan, siswa diminta mempertimbangkan hal-hal pendukung yang dimiliki dan harus dilakukan untuk mencapai pilihannya.

Dari hasil observasi, siswa merasa memiliki tambahan masukan tentang pekerjaan apa yang akan dipilihnya. Siswa mulai bisa membuat pilihan-pilihan pekerjaan yang ingin di pilihnya kelak setelah lulus sekolah. Siswa dengan cepat bisa membuat perencanaan dan mulai bisa memutuskan satu pekerjaan yang menjadi prioritas pertamanya. Pada saat siswa diminta membacakan pilihan-pilihan pekerjaan yang mereka punya siswa

terlihat sudah memiliki percaya diri dalam membuat pilihan dan keputusan pekerjaannya, meskipun masih ada dua orang siswa yang masih sedikit ragu dan tidak percaya diri ketika diminta untuk membacakannya yaitu PKY dan SN, namun guru BK membantu untuk memberikan motivasi kepada mereka.

Dalam memberikan refleksi siswa sebagian besar siswa sudah faham maksud dari permainan ini. Mereka merasa mulai mampu membuat keputusan memilih pekerjaan dan merasapercaya diri.

c. Tindakan 6

Tindakan 6 dilakukan pada tanggal 30 November 2013. Pada tindakan ini, siswa diajak melakukan permainan *Graphic Gameplan*. *Games* ini peneliti kembangkan dari Dave Gray, dkk (www.gogamestorm.com) Dalam permainan ini, siswa diminta membuat perencanaan dalam mencapai atau mendapatkan pekerjaan. Permainan ini bertujuan untuk membantu siswa dalam membuat perencanaan masa depannya dengan membuat grafik perencanaan kegiatan yang akan dilakukannya.

Permainan *Graphic Gameplan* ini mengembangkan aspek informasi, dimana aspek informasi adalah individu harus mengetahui minat dan kemampuan dirinya, konsep yang berkaitan dengan pengetahuan tentang tugas-tugas pekerjaan dalam satu pekerjaan dan perilaku-perilaku dalam bekerja. Hal ini

tercermin dalam cara siswa membuat perencanaan untuk mencapai pekerjaan yang akan mereka pilih.

Sebelum permainan berlangsung, siswa dibagikan kertas kosong. Pertama-tama siswa diminta untuk membuat segitiga di bagian tengah atas kertas. Kemudian siswa menuliskan pilihan pekerjaan yang akan dipilihnya setelah lulus nanti. Setelah itu siswa diminta membuat rencana kegiatan dalam hidupnya untuk mencapai atau mendapatkan pekerjaan tersebut. Dalam setiap kegiatan dituliskan didalam kotak dibawah segi tiga yang isinya pilihan pekerjaan. Pada setiap kegiatan dituliskan target yang ingin di capai disebelah kiri kotaknya dan usaha yang harus dilakukan untuk mencapai target dituliskan disebelah kanan kotak. Setelah siswa menuliskan kegiatan dari sekarang sampai mendapatkan pekerjaan. Salah satu siswa diminta menggambarkan didepan kelas.

Berdasarkan hasil observasi, dalam permainan ini awalnya siswa terlihat bingung dan tidak faham, tetapi setelah diberikan contoh oleh fasilitator siswa mulai faham cara permainannya. Hal tersebut terlihat dari cara siswa bertanya tentang apa yang harus mereka buat.

Secara keseluruhan, siswa sudah bisa bermain sesuai dengan aturan yang ditetapkan. Kemudian dalam memberikan refleksi, siswa sudah bisa memaparkan makna dari permainan

tersebut sesuai dengan maksud dari permainan tersebut. Pada saat memaparkan makna dari permainan. Secara keseluruhan, tindakan siklus kedua ini sesuai dengan rencana dan jadwal yang ditetapkan oleh guru dan peneliti.

d. Hasil

Pada akhir siklus kedua, siswa diberikan *post-test* menggunakan skala kematangan karir. Skor pada skala ini digunakan untuk menentukan seperti apa perubahan yang terjadi setelah siswa diberikan tindakan pada siklus II. Berikut tabel 15 menunjukkan skor kematangan karir siswa setelah diberikan tindakan pada siklus II.

Tabel 15. Hasil Skor *Post test* Siklus II

No	Nama Subyek	<i>Post test</i> Siklus I	
		Skor	Kategori
1	AW	114	Tinggi
2	AM	114	Tinggi
3	AY	121	Tinggi
4	AR	99	Sedang
5	ABN	115	Tinggi
6	AN	121	Tinggi
7	DTP	123	Tinggi
8	DK	117	Tinggi
9	DR	123	Tinggi
10	DA	115	Tinggi
11	EB	122	Tinggi
12	FY	102	Sedang
13	HK	120	Tinggi
14	HHM	124	Tinggi
15	HNR	116	Tinggi
16	IA	118	Tinggi
17	IY	104	Sedang
18	JS	117	Tinggi
19	JK	99	Sedang
20	JW	120	Tinggi
21	PKY	97	Sedang

22	RA	123	Tinggi
23	RW	114	Tinggi
24	SN	98	Sedang
25	SR	126	Tinggi
26	SS	124	Tinggi
27	SA	117	Tinggi
28	SP	119	Tinggi
29	SG	114	Tinggi
30	SL	116	Tinggi
31	UL	123	Tinggi
32	WH	121	Tinggi
Rata-rata		115,47	

Berdasarkan hasil skor *post test* pada siklus II terlihat sudah ada peningkatan dan sudah tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Jumlah peningkatan pada kategori tinggi bertambah 12 orang sehingga berjumlah 26 orang siswa, dan sisanya 10 siswa lainnya berada pada kategori sedang.

e. Refleksi

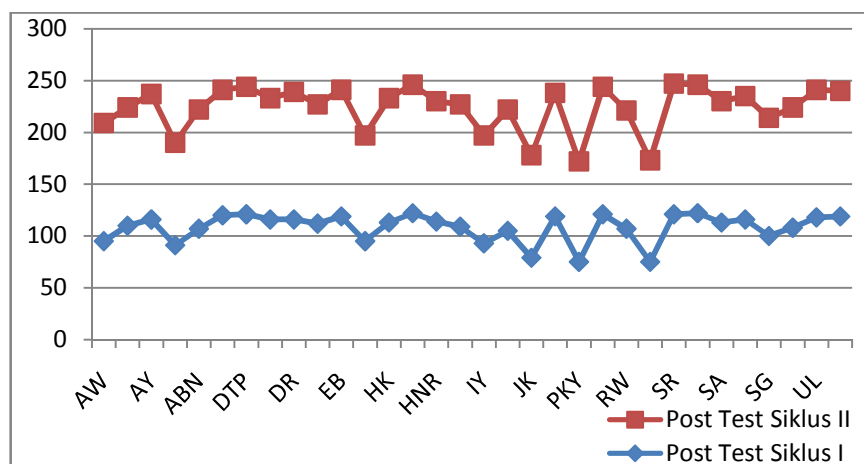
Berdasarkan hasil dari *post test* siklus II serta hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, observer dan guru BK sudah ada perubahan dari siswa dari tindakan siklus I sampai setelah tindakan siklus II. Kegiatan permainan juga telah berjalan sesuai rencana dan sudah ada peningkatan kematangan karir terlihat dari hasil *post test* siklus I dan hasil *post test* siklus II pada tabel 16 berikut:

Tabel 16. Prosentase Peningkatan Skor Siswa Siklus II

No	Nama Subyek	Post test Siklus I		Post test Siklus II		Peningkatan	Prosentase
		Skor	Kategori	Skor	Kategori		
1	AW	95	Sedang	114	Tinggi	19	20
2	AM	110	Sedang	114	Tinggi	4	3,64
3	AY	116	Tinggi	121	Tinggi	5	4,31
4	AR	91	Sedang	99	Sedang	8	8,79
5	ABN	107	Sedang	115	Tinggi	8	7,48
6	AN	120	Tinggi	121	Tinggi	1	0,83
7	DTP	121	Tinggi	123	Tinggi	2	1,65
8	DK	116	Tinggi	117	Tinggi	1	0,86
9	DR	116	Tinggi	123	Tinggi	7	6,03
10	DA	112	Sedang	115	Tinggi	3	2,68
11	EB	119	Tinggi	122	Tinggi	3	2,52
12	FY	95	Sedang	102	Sedang	7	7,37
13	HK	113	Sedang	120	Tinggi	7	6,19
14	HHM	122	Tinggi	124	Tinggi	2	1,64
15	HNR	114	Tinggi	116	Tinggi	2	1,75
16	IA	109	Sedang	118	Tinggi	9	8,26
17	IY	93	Sedang	104	Sedang	11	11,8
18	JS	105	Sedang	117	Tinggi	12	11,4
19	JK	79	Sedang	99	Sedang	20	25,3
20	JW	119	Tinggi	120	Tinggi	1	0,84
21	PKY	75	Rendah	97	Sedang	22	29,3
22	RA	121	Tinggi	123	Tinggi	2	1,65
23	RW	107	Sedang	114	Tinggi	7	6,54
24	SN	75	Rendah	98	Sedang	23	30,7
25	SR	121	Tinggi	126	Tinggi	5	4,13
26	SS	122	Tinggi	124	Tinggi	2	1,64
27	SA	113	Sedang	117	Tinggi	4	3,54
28	SP	116	Tinggi	119	Tinggi	3	2,59
29	SG	100	Sedang	114	Tinggi	14	14
30	SL	108	Sedang	116	Tinggi	8	7,41
31	UL	118	Tinggi	123	Tinggi	5	4,24
32	WH	119	Tinggi	121	Tinggi	2	1,68
Rata-rata skor						7,125	7,5 %

Berdasarkan perubahan skor antara siklus I dan II, menunjukkan bahwa adanya peningkatan kembali pada sebagian besar siswa, walaupun peningkatannya tidak sebesar pada siklus I. Peningkatan terbesar pada siklus II adalah SN, walaupun skornya

tidak setinggi temannya yang lain namun SN mengalami peningkatan paling tinggi dengan peningkatan 23 poin, padahal pada siklus I SN adalah siswa yang mengalami peningkatan yang rendah. Secara keseluruhan, rata-rata skor peningkatannya adalah 7,125 dengan prosentase 7,5%. Pada umumnya siswa yang sebelumnya skor kematangan karirnya sudah berada pada kategori tinggi, tidak mengalami perubahan yang tinggi. Selain dari tabel diatas, prosentase peningkatan skor siswa siklus II juga di tunjukkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Prosentase PeningkatanSkor Siswa Siklus II

Selain berdasarkan skor skala kematangan karir, hasil peningkatan ditunjukkan dari hasil observasi secara umum menunjukan adanya perubahan yang cukup signifikan, khususnya dalam membuat keputusan dan perencanaan tentang pekerjaan yang akan mereka pilih. Hal tersebut dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 17. Hasil observasi siklus II

Afektif	Kognitif	Psikomotorik
<ul style="list-style-type: none"> – Diawal permainan, siswa terlihat senang, tetapi pada permainan kedua terlihat jenuh. Setelah diberikan <i>ice breaking</i> siswa kembali ceria – Sebagian besar siswa menghargai pendapat dan masukan dari teman-temannya. 	<ul style="list-style-type: none"> – Sebagian besar dapat menyimpulkan makna dari setiap permainan yang telah diberikan. – Ketika diminta membacakan pilihan pekerjaannya siswa sudah mulai memiliki banyak pilihan-pilihan pekerjaan dibandingkan pada siklus I yang hanya memiliki 1 sampai 2 pilihan pekerjaan saja. – SKY dan SN yang pada siklus I masih belum mampu membuat pilihan pekerjaan sudah terlihat memiliki gambaran tentang pekerjaan yang mereka akan pilih. 	<ul style="list-style-type: none"> – Siswa terlihat lancar dalam membuat keputusan dan perencanaan pekerjaan dengan baik, serta terdengar lantang dalam membacakan dan menceritakan hasil <i>Graphic Gameplannya</i> dengan baik. – Siswa terlihat sudah dapat merespon dan memberikan masukan satu sama lain

Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa kematangan karir siswa meningkat. Pada akhir siklus I mereka masih terlihat bingung dan ragu-ragu dalam membuat keputusan pekerjaan, pada akhir siklus II sudah nampak kepercayaan diri mereka dalam membuat keputusan pekerjaan dan rencana dalam meraih pekerjaan yang akan dipilihnya.

Hasil peningkatan dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari hasil skor dan observasi, tetapi juga dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan untuk memastikan hasil dari pemberian teknik *games* dalam meningkatkan kematangan karir siswa. Wawancara ditujukan kepada siswa selaku subyek penelitian, semua siswa mengatakan senang mengikuti bimbingan dan konseling karir dengan *games* ini. Menurut mereka menggunakan permainan tidak menjenuhkan dan bisa mengibaratkannya sehingga lebih mudah dalam memahami apa yang diberikan. Siswa merasa pentingnya membuat perencanaan pekerjaan dari sekarang dan mereka sudah mengetahui kekurangan dan kelebihan diri mereka sehingga memudahkan dalam membuat pilihan pekerjaan mereka. Mereka sudah memiliki gambaran tentang dunia kerja dan mulai mempersiapkan diri mereka dengan sungguh-sungguh terutama mental dan persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan.

Wawancara tidak hanya dilakukan kepada siswa, tetapi juga kepada guru BK. Menurut ibu Gati selaku guru BK kelas XII TITL A sekaligus koordinator BK mengatakan bahwa dengan menggunakan teknik *games* ini siswa terlihat sangat antusias dan tidak ada yang merasa jenuh. Mereka mampu mengikuti bimbingan karir ini dengan baik. Menurut beliau, dengan menggunakan teknik ini siswa pesan yang ingin disampaikan

lebih mudah diterima oleh siswa. Selain itu, siswa yang sebelumnya masih merasa bingung dalam membuat perencanaan pekerjaannya sudah terlihat mampu membuat keputusan untuk memilih pekerjaan setelah lulus nanti, sehingga mereka memiliki arah yang jelas dan mereka terlihat lebih percaya diri dalam membuat perencanaan untuk memasuki dunia kerja. Beliau berharap setelah mendapatkan tindakan ini mereka lebih serius lagi dalam belajar semua mata pelajaran yang ditempuhnya sehingga memicu semangat mereka untuk belajar dengan lebih sungguh-sungguh lagi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu skor kematangan karir siswa meningkat sampai dengan sedang atau tinggi. Selain itu dalam pelaksanaan tindakan, peneliti tidak mengalami hambatan dan kendala yang dapat mempengaruhi hasil sehingga peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya. Maka, dapat disimpulkan bahwa kematangan karir siswa kelas XII TITL A SMK 1 Pundong telah mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan menggunakan teknik *games*.

6. Hasil Tindakan Siklus I dan Siklus II

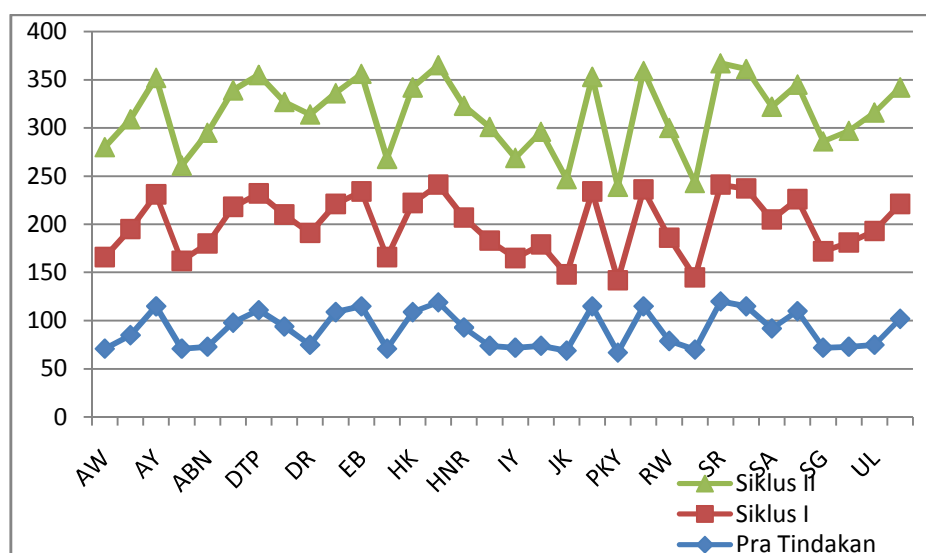
Hasil tindakan siklus I dan siklus II dalam penelitian ini dapat dari pengamatan, wawancara dan hasil *pre test*, *post test I* dan *post*

test 2. Data kematangan karir siswa dapat dilihat peningkatannya melalui skor *pre test* ke skor *post test 1* dan selanjutnya *post test 2*. Berikut hasil penelitian terhadap 32 siswa pasca pemberian tindakan siklus II berlangsung:

Tabel 18. Hasil Skor Kematangan Karir Siswa

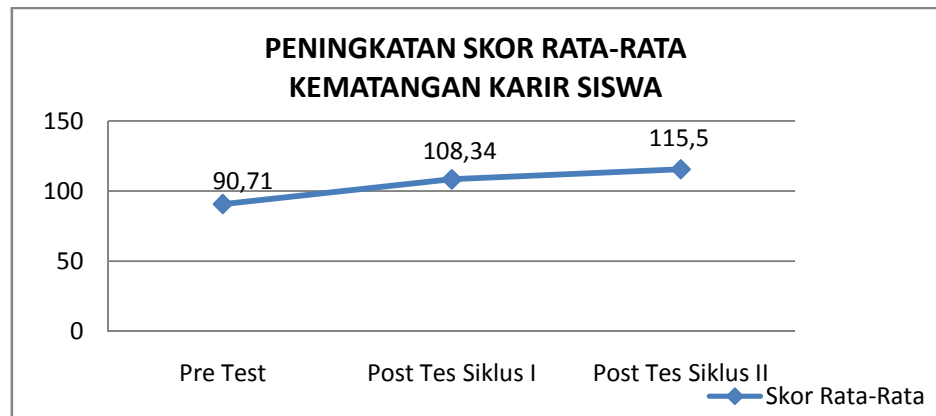
No	Nama Subyek	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II		Peningkatan	Prosentase
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori		
1	AW	71	Rendah	95	Sedang	114	Sedang	43	60,6
2	AM	85	Sedang	110	Sedang	114	Sedang	29	34,1
3	AY	115	Tinggi	116	Tinggi	121	Tinggi	6	5,22
4	AR	71	Rendah	91	Sedang	99	Sedang	28	39,4
5	ABN	73	Rendah	107	Sedang	115	Tinggi	42	57,5
6	AN	98	Sedang	120	Tinggi	121	Tinggi	23	23,5
7	DTP	111	Sedang	121	Tinggi	123	Tinggi	12	10,8
8	DK	94	Sedang	116	Tinggi	117	Tinggi	23	24,5
9	DR	75	Rendah	116	Tinggi	123	Tinggi	48	64
10	DA	109	Sedang	112	Sedang	115	Tinggi	6	5,5
11	EB	115	Tinggi	119	Tinggi	122	Tinggi	7	6,09
12	FY	71	Rendah	95	Sedang	102	Sedang	31	43,7
13	HK	109	Sedang	113	Sedang	120	Tinggi	11	10,1
14	HHM	119	Tinggi	122	Tinggi	124	Tinggi	5	4,2
15	HNR	93	Sedang	114	Sedang	116	Tinggi	23	24,7
16	IA	74	Rendah	109	Sedang	118	Tinggi	44	59,5
17	IY	72	Rendah	93	Sedang	104	Sedang	32	44,4
18	JS	74	Rendah	105	Sedang	117	Tinggi	43	58,1
19	JK	69	Rendah	79	Sedang	99	Sedang	30	43,5
20	JW	115	Tinggi	119	Tinggi	119	Tinggi	4	3,48
21	PKY	67	Rendah	75	Rendah	97	Sedang	30	44,8
22	RA	115	Tinggi	121	Tinggi	123	Tinggi	8	6,96
23	RW	79	Sedang	107	Sedang	114	Sedang	35	44,3
24	SN	70	Rendah	75	Rendah	98	Sedang	28	40
25	SR	120	Tinggi	121	Tinggi	126	Tinggi	6	5
26	SS	115	Tinggi	122	Tinggi	124	Tinggi	9	7,83
27	SA	92	Sedang	113	Sedang	117	Tinggi	25	27,2
28	SP	110	Sedang	116	Tinggi	119	Tinggi	9	8,18
29	SG	72	Rendah	100	Sedang	114	Sedang	42	58,3
30	SL	73	Rendah	108	Sedang	116	Tinggi	43	58,9
31	UL	75	Rendah	118	Tinggi	123	Tinggi	48	64
32	WH	102	Sedang	119	Tinggi	121	Tinggi	19	18,6
Rata-rata		90,71		108,34		115,5		24,75	31,5%

Berdasarkan hasil skor skala kematangan kari mulai dari *pre test* sampai dengan *post test* siklus II mengalami peningkatan dari skor 90,71 menjadi 108,34, kemudian meningkat lagi menjadi 115,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kematangan karir siswa kelas XII TITL A meningkat setelah diberikan tindakan melalui teknik *games*. Selain dari tabel diatas, prosentase peningkatan skor siswa secara keseluruhan mulai dari *pre test* sampai dengan *post test* siklus II juga ditunjukkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 6. Peningkatan Skor Kematangan Karir Siswa

Sedangkan rata-rata skor peningkatan kematangan siswa secara keseluruhan mulai dari *pre test* sampai dengan *post test* siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 7. Peningkatan Rata-rata Skor Kematangan Karir Siswa

B. Pembahasan

Kematangan karir siswa kelas XII SMK 1 Pundong sebelum dilakukan tindakan masih terbilang rendah, hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswanya yang menyebutkan dan menunjukan bahwa siswanya masih belum memiliki perencanaan dan pilihan karir, belum mengetahui banyak informasi tentang pekerjaan, serta belum dapat memutuskan akan bekerja dimana setelah lulus nanti. Selain berdasarkan hasil wawancara, diketahui juga rendahnya kematangan karir siswa berdasarkan hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas XII TITL A, 14 siswa berada pada kategori rendah.

Permasalahan rendahnya kematangan karir yang dialami siswa XII TITL A SMK 1 Pundong harus segera ditangani, karena kematangan karir sangat penting dimiliki oleh siswa, terlebih lagi siswa kelas XII SMK yang sebentar lagi akan menghadapi dunia kerja. Kematangan karir adalah

kesadaran akan kemampuan untuk membuat keputusan pilihan karir yang sesuai, termasuk kesadaran akan hal-hal yang dibutuhkan dalam membuat keputusan karir, serta tingkatan pilihan karir yang realistis dan konsisten sepanjang waktu (Levinson, 2001: 475).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII TITL A SMK 1 Pundong dengan menggunakan teknik *games*. Teknik ini dipilih karena dengan melalui teknik *games* diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling karir sehingga maksud dan tujuan dari bimbingan dan konseling karir dapat tersampaikan dan diterima oleh para siswa. Melalui permainan siswa diajak untuk terlibat aktif sehingga tidak membosankan, karena dalam permainan melibatkan beberapa dimensi seperti afektif, kognitif dan psikomotorik. Pesan yang ada dalam setiap permainan akan disesuaikan berdasarkan aspek-aspek dalam kematangan karir yaitu aspek perencanaan, informasi, eksplorasi dan keputusan karir. Keempat aspek tersebut akan dituangkan pada bagian refleksi dimasing-masing permainan. Ketika siswa antusias dan terlibat langsung dalam suatu kegiatan layanan bimbingan karir maka pemahaman siswa akan meningkat. Hal tersebut sesuai dengan penemuan tentang penggunaan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif dalam bidang karir menyatakan bahwa permainan sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah siswa. Selain itu, permainan sebagai asesmen diri siswa dalam pembuatan keputusan karir, dan permainan meningkatkan keterampilan

transisi kerja remaja dan dewasa awal (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 17).

Jenis permainan yang digunakan dalam meningkatkan kematangan karir siswa dengan tema “*games decision making*”, tema ini dipilih karena dalam proses kematangan karir pada akhirnya siswa harus mampu dalam membuat sebuah keputusan, walaupun tidak hanya aspek keputusan saja yang ada pada pesan dari permainan yang telah diberikan melainkan keempat aspek yang ada pada kematangan karir. Permainan tersebut adalah games Pengukuran Diri, *games Opportunity*, *games Jendela Diriku*, *games Ujian RIASEC*, dan *games Graphic Gameplan*.

Pada siklus II, peneliti menggunakan *worksheet* sebagai media dalam *games*, hal tersebut berdasarkan teori dari Eitington (1996: 125) yang menyatakan bahwa salah satu karakter dari *games* adalah menggunakan alat atau media. Jadi dalam *games Jendela Diriku*, *games Ujian RIASEC*, dan *games Graphic Gameplan*, *worksheet* sebagai media yang digunakan.

Dalam pelaksanaan penelitian, melalui *games* yang dilaksanakan telah memberikan pengaruh peningkatan bagi diri siswa. Data pada gambar 7 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor kematangan karir siswa mulai dari *pretest* hingga akhir tindakan dengan prosentase peningkatan sebesar 31,5%. Hal tersebut sesuai dengan fungsi *games* antara lain menambah wawasan, membentuk pemecahan masalah, dan kemampuan membuat keputusan (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 14-15). Hal serupa juga dikemukakan oleh Jennifer Kendall (Schaefer, 2003:

317-323) yang mengatakan bahwa permainan menjadi sarana mengembalikan seseorang kepada masa kecilnya. Masa kecil seseorang merupakan landasan pembentukan kepribadian dan karakteristik saat dia dewasa. Tugas perkembangan pada masa kecil yang kurang terpenuhi, bisa menjadi suatu gangguan pada perkembangan seseorang dikemudian hari, termasuk perkembangan karirnya. Dari hal tersebut permainan bisa merekonstruksi kekurangan seseorang karena merupakan cara singkat menembus dunia bawah sadarnya.

Berdasarkan hasil observasi, ketika sebelum diberi tindakan siswa masih terlihat tidak semangat dan terlihat pesimis dalam membicarakan dan belum memiliki perencanaan terhadap pekerjaan yang akan dipilihnya kelak, setelah diberikan tindakan pada siklus I ini para siswa mulai menunjukkan adanya perubahan, siswa merasa mulai memahami pentingnya memiliki dan merencanakan pilihan-pilihan pekerjaan dari sekarang. Mereka terlihat sangat antusias dalam mengikuti bimbingan dan konseling karir melalui teknik *games*, namun para siswa terlihat sedikit kebingungan dalam membuat pilihan pekerjaan, mereka informasi tentang ranah pekerjaan yang bisa dipilih sangat terbatas sehingga mereka masih sedikit kebingungan dan dalam memutuskan pilihan merasa kurang percaya diri. Namun pada tindakan siklus II, mereka terlihat sudah lancar dalam membuat pilihan-pilihan pekerjaan dan perencanaan kegiatan serta mampu membuat keputusan pekerjaan apa yang akan siswa pilih setelah lulus. Selain itu siswa terlihat lebih percaya diri dalam membicarakan

rencana kerjanya. Perubahan tersebut sesuai dengan pernyataan Paisley (Dykeman, 1998: 105-109) bahwa bagi orang dewasa, permainan merupakan intervensi efektif dalam upaya membantu seseorang mengatasi hambatan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Selain mengatasi masalah, lebih lanjut Paisley (Dykeman, 1998: 105-109) juga menyebutkan bahwa permainan bisa membentuk kebiasaan dan mengembangkan kepribadian seseorang, termasuk pada aspek karir.

Dari hasil wawancara, ketika sebelum diberikan tindakan para siswa mengaku merasa tidak memiliki pandangan yang jelas tentang bagaimana proses dalam membuat pilihan-pilihan karir, mereka merasa jenuh dalam mengikuti bimbingan karir. Setelah diberikan tindakan pada siklus I para siswa mengaku lebih tertarik dengan teknik permainan, mereka menjadi lebih semangat mengikuti bimbingan karir dan merasa lebih mudah difahami maksud dari pemberian materinya. Mereka mulai menyadari betapa pentingnya menyiapkan perencanaan pekerjaan dari sekarang, namun mereka mengatakan masih kurang banyak mengetahui informasi pekerjaan yang bisa mereka pilih. Pada siklus II mereka mengaku informasi tentang pekerjaan mereka sudah bertambah dan sudah mengetahui cara memutuskan pilihan pekerjaan dengan mempertimbangkan banyak hal. Dengan begitu mereka merasa pemahaman tentang diri mereka bertambah sehingga lebih menunjukkan percaya dirinya dalam merencanakan pekerjaan dari sekarang dan akan mempersiapkan diri lebih lagi untuk menghadapi dunia kerja, serta mereka

merasa sudah memiliki gambaran tentang dunia kerja. Kesiapan karir pada usia ini menjadi sangat krusial karena orientasi dan realita seseorang akan mulai tercermin pada usia ini. Hal tersebut sesuai dengan teori Zelda Rogers, dkk (2001: 6) bahwa karir tujuan hidup menjadi suatu motivasi utama yang akan menentukan masa depan seseorang. Pernyataan tersebut berkaitan dengan pandangan Savickas (Powell & Lazzo, 1998 dalam Siti Zahara 2012) bahwa seseorang yang memiliki kematangan karir yang tinggi cenderung lebih mudah untuk mendapatkan pekerjaan yang diharapkan, karena mereka menampilkan kesadaran yang lebih dalam proses pembuatan keputusan, seperti berfikir mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pilihan-pilihan karir, memiliki keyakinan yang tinggi dan komitmen dalam membuat pilihan karir. Sebaliknya, seseorang dengan kematangan karir yang rendah cenderung memiliki pemikiran tentang karir yang relatif berubah dan tidak realistis, belum mandiri dalam mengambil keputusan karir, dan ragu dalam mengambil keputusan karir.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, jika dikaitkan dengan bimbingan dan konseling maka tindakan yang telah diberikan termasuk kedalam konseling karir, karena permasalahan yang dialami siswa bersifat responsif dan harus segera ditangani atau diberi tindakan. Konseling karir dilakukan secara kelompok melalui teknik *games*.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa adanya peningkatan kematangan karir siswa kelas XII TITL A SMK 1 Pundong. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari keempat aspek yang terdapat dalam

kematangan karir mengalami peningkatan pada setiap siswa. Dimana siswa sudah mampu membuat perencanaan karir, membuat keputusan karir dan sudah mampu memahami pentingnya membuat perencanaan karir dari sekarang. Hal tersebut sesuai dengan tugas perkembangan remaja usia 15-20 yang seharusnya dimiliki dalam bidang karir yang dikemukakan oleh Syamsu Yusuf (2007: 83) yang diantaranya adalah mampu memilih salah satu alternatif pekerjaan dari berbagai pekerjaan yang beragam, meyakini bahwa memecahkan masalah sekolah dan pekerjaan merupakan tanggung jawab sendiri, dan dapat mengambil keputusan di tempat mana akan bekerja.

Berdasarkan hasil peningkatan yang diperoleh siswa dan berdasarkan kondisi yang ada, maka dapat diketahui bahwa kematangan karir dapat ditingkatkan melalui teknik *games* pada siswa kelas XII SMK 1 Pundong, khususnya kelas XII TITL A. Hasil penelitian ini telah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kematangan karir siswa melalui teknik *games* pada siswa kelas XII TITLA SMK 1 Pundong, Bantul.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama proses penelitian dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kelemahan dan keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian dilaksanakan adalah:

1. Jadwal yang berdekatan membuat beberapa siswa mengalami kebingungan dalam mengikuti permainan sehingga siswa ada yang kurang maksimal.
2. *Games* yang digunakan dalam penelitian ini masih terbatas, dan lebih banyak dalam bentuk *worksheet* sehingga dianggap oleh siswa hal tersebut bukan merupakan permainan dan antusiasnya mulai berkurang.
3. *Games* pada penelitian ini kurang terfokus pada aspek informasi karir, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membuat keputusan karirnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian mengenai peningkatan kematangan karir melalui *games* :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa teknik *games* dapat meningkatkan kematangan karir siswa kelas XII TITL A SMK 1 Pundong, Bantul. Hasil ini ditunjukkan dengan meningkatnya kematangan karir siswa sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikannya tindakan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru BK diharapkan dapat menggunakan *games* sebagai sarana dalam meningkatkan kematangan karir siswa maupun dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling bidang lainnya. Selain itu, guru BK disarankan untuk mengembangkan desain *games* ini secara maksimal. Kemudian dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling karir ketika siswa mulai terlihat jenuh, guru BK dapat memberikan *ice breaking* agar siswa dapat kembali konsentrasi dan semangat sehingga pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

2. Bagi Siswa

Kematangan karir siswa kelas XII SMK 1 Pundong telah mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui *games*. Disarankan kepada siswa mencari informasi tentang dunia kerja lebih banyak lagi, sehingga semakin siap lagi dalam menghadapi dunia kerja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peningkatan kematangan karir dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik *games*, tetapi masih ada kelemahan atau kekurangan. Pemilihan *games* dalam meningkatkan kematangan karir lebih diperbanyak informasi tentang dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Badiatul Muchlisin Asti. (2009). *Fun Outbond*. Yogyakarta: Diva Press.
- Burhan Nurgiyantoro. (2009). *Statistik Terapan. Untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Cohen dan Prusak. (2001). *In Good Company*. Boston: Harvard Business School Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor Dan Layanan Bimbingan Dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Depdikbud.
- Dewa Ketut Sukardi. (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program BK di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaludin Ancok. (2007). *Outbaond Management Training*. Yogyakarta: UII Press.
- Dykeman, Cass. (1998). *Maximizing School Guidance Program Effectiveness*. Erric/Cass Publication: North Carolina.
- Eitington, J. E. (1996). *The Winning: Winning Ways to Involve People In Learning*. Houston: Gulf Publishing Company.
- Gibson, R. L. dan Mitchell, M.H. (1995). *Intoduction to Counseling and Guidance*. Englewood Cliffs – New Jersey : Prentice-Hall Inc.
- Gray, Dave, dkk. (2010). *Game Storming*. Amazon: O'Reilly. Diakses dari <http://www.gogamestorm.com/?cat=54>. Diakses tanggal 10 Oktober 2013 jam 18.46.
- Guy Ryder. (2013). *Jumlah Pengangguran Di Dunia Terus Meningkat*. Kompas. Diakses dari <http://internasional.kompas.com/read/2013/01/22/16033018/ILO.Jumlah.Pengangguran.di.Dunia.Terus.Meningkat>. Diakses tanggal 16 Maret 2013 jam 10.22 .
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa Istiwidayanti. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- ILO. (2011). *Panduan Pelayanan Bimbingan Karir bagi Guru Bimbingan Konseling/Konselor pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: ILO.

- JB Sumarli. (2013). *Ekonomi Tumbuh Hebat, RI masih Terjerat Masalah Lapangan Kerja*. Liputan6. Diakses dari <http://bisnis.liputan6.com/read/514389/ekonomi-tumbuh-hebat-ri-masih-terjerat-masalah-lapangan-kerja>. Diakses tanggal 16 Maret 2013 jam 19.08.
- Levinson, Edward M. (2001). Six Approaches To The Assessment Of Career Maturity. *Journal Of Counseling & Development*. Hal.475-482.
- M. T. Manrihu. (1992). *Pengantar Bimbingan dan Konseling Karir*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mamat Supriatna & Ilfiandra (2006). *Apa dan Bagaimana Bimbingan Karir*. Materi Sajian, disampaikan pada Workshop Bimbingan dan Konseling Politeknik Kesehatan Tasikmalaya, 22-25 Maret 2006.
- Monk & Knoers. (1998). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Munandir. (1996). *Program Bimbingan Karier di Sekolah*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dorektorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Nandang Rusamana. (2009). *Permainan (Game & Play)*. Bandung: Rizqi Press.
- Rogers, Zelda, dkk. (2001). *A Comprehensive Student Development Program Model*. Florida: Florida Departement of Education.
- Ruslan A. Gani . (1996). *Bimbingan Karir*. Bandung: Angkasa.
- Saifuddin Azwar. (2010). *Peyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saifuddin Azwar. (2013). *Reliabilitas dan Validitas:Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolecense Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2011). *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Savickas, M.L. (2001). Development Perspektive On Vocational Behaviour: Career Pattern, Salience And Themes.*International Journal For Educational Guidance*. Hal. 49-57.
- Schaefer, Charles E. (2003).*Play Therapy With Adults*.Kanada : Jhon Willey & Sons Inc.
- Siti Zahara. (2012). Hubungan Antara Efikasi Diri Pengambilan Keputusan Karir Dan Kematangan Karir Pada Mahasiswa. *Skripsi*. FPSB-UII.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supranto. (2009). *Teknik Pengambilan Keputusan :Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarjo & Eva Imania Eliasa. (2011). *55 Permainan Dalam Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Suwarsih Madya. (2011). *Teori Dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (1996). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Syamsu Yusuf. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- W.S. Winkel & Sri Hastuti.(2004). *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Widyastuti , dkk. (2009). *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Woro Pinasti. (2011). Pengaruh Self Efficacy, Locus Of Control Dan Faktor Demografis Terhadap Kematangan Karir Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Skripsi*. Fakultas Psikologi-UIN.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Kematangan Karir (Sebelum Uji Coba)

SKALA KEMATANGAN KARIR

PENGANTAR

Berikut ini adalah skala kematangan karir. Skala ini berisi beberapa butir pernyataan yang nantinya akan dijawab oleh adik-adik sekalian. Kejujuran dan kesungguhan dalam menjawab pernyataan-pernyataan ini sangat membantu dalam mengetahui kematangan karir. Hasil dari jawaban akan dijaga kerahasiannya serta tidak akan mempengaruhi nilai atau prestasi belajar di sekolah. Dalam menjawab pernyataan ini tidak ada jawaban yang dianggap benar atau salah, karena jawaban satu siswa dengan siswa yang lain berbeda-beda sesuai dengan kondisi saat ini.

Atas kesediaan dan kerjasama kalian saya ucapkan terima kasih.

Peneliti,

Feri Rahmawati

PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas pada tempat yang tersedia
2. Bacalah dan pahami setiap pernyataan yang tersedia.
3. Beri tanda cek (✓) jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian pada kolom yang tersedia. Berikut adalah empat alternatif jawaban, yaitu:

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saat ini saya sudah mempunyai gambaran pekerjaan untuk masa depan saya	✓			

4. Sebelum dikumpulkan, periksa kembali jawaban kalian jangan sampai ada yang terlewatkan.

..Selamat mengerjakan..

Nama : _____

No Absen : _____

Jenis Kelamin : L / P

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Memikirkan pilihan karir merupakan hal yang penting bagi saya				
2	Saya antusias dalam mencapai cita-cita				
3	Menurut saya apa yang akan dilakukan dikemudian hari, hendaknya dipikirkan dari sekarang				
4	Saya senang jika merencanakan pekerjaan dari sekarang				
5	Saya lebih menyukai bermain dari pada memikirkan pekerjaan				
6	Hingga saat ini saya belum memikirkan tentang pilihan karir saya				
7	Belum saatnya bagi saya untuk memikirkan pekerjaan saya di masa mendatang.				
8	Saya memahami tugas dan pekerjaan yang saya inginkan				
9	Saya berusaha mengetahui persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi untuk melamar suatu pekerjaan.				
10	Saya tidak memerlukan informasi lebih banyak mengenai jenis-jenis dan perbedaan pekerjaan, sebelum saya membuat sebuah keputusan				
11	Dalam setiap hal, saya lebih suka mendengarkan pendapat orang lain karena saya malas menentukan pendapat saya sendiri				
12	Saya tidak mempunyai banyak informasi untuk membuat keputusan karir saat ini.				
13	Saya mencari tahu informasi karir disetiap tempat				
14	Saya aktif bertanya kepada bapak/ibu guru disekolah terkait informasi karir				
15	Saya tidak malu bertanya kepada orang-orang yang sudah mapan dalam karir				
16	Saya senang memiliki banyak informasi pekerjaan sehingga saya bisa memilih karir sesuai dengan keinginan saya				
17	Saya sudah membaca buku-buku tentang pekerjaan yang akan saya pilih				
18	Hingga saat ini saya tidak tahu bagaimana cara memperoleh informasi tentang pilihan pekerjaan saya				
19	Saya hanya memperoleh informasi karir dari sekolah saja				
20	Saya membuat perencanaan terhadap karir saya kelak				
21	Saya memiliki alternatif pilihan karir				
22	Saya selalu berusaha untuk meraih apa yang saya inginkan				

23	Pendirian saya tentang masa depan pernah berubah karena terpengaruh oleh orang lain				
24	Saya tidak tahu apa yang perlu dipersiapkan agar berhasil dalam pekerjaan yang saya idamkan				
25	Saya mengetahui bakat yang saya miliki				
26	Bakat yang saya miliki sesuai dengan pilihan karir yang saya pilih				
27	Saya akan menentukan pilihan pekerjaan sesuai dengan yang saya inginkan.				
28	Saya tidak dapat membuat sebuah pilihan karir saat ini karena saya tidak mengetahui apa kemampuan saya.				
29	Saya menemukan minat saya, tetapi saya tidak yakin bahwa hal tersebut akan bermanfaat untuk karir saya.				
30	Saya merasa salah masuk jurusan				
31	Saya kurang memiliki pengalaman sehingga saya sulit mengambil keputusan				
32	Mencari pengalaman adalah alasan saya untuk bekerja				
33	Menurut saya, pendapat orangtua/guru tidak penting dalam mempertimbangkan pilihan karir				
34	Saya tahu karakter pekerjaan yang akan saya ambil				
35	Saat ini saya sudah mempersiapkan syarat-syarat untuk memasuki lapangan kerja/peguruan tinggi				
36	Saya melakukan pertimbangan khusus tentang profesi yang akan saya ambil				
37	Saat ini saya sudah mengetahui keterampilan apa saja yang dibutuhkan dalam bekerja				
38	Menurut saya, memilih suatu pekerjaan itu sangat sulit karena harus mempertimbangkan banyak hal				
39	Memilih pekerjaan adalah hal yang harus saya putuskan sendiri.				
40	Saat ini saya sudah mempunyai gambaran pekerjaan untuk masa depan saya				
41	Saat ini saya sudah mantap dengan pilihan pekerjaan saya				
42	Saya menerima masukan dari banyak orang, tetapi saya menentukan pilihan karir sendiri				
43	Saya telah memutuskan sebuah karir dan merasa nyaman dengan hal tersebut				
44	Keharusan untuk membuat keputusan karir mengganggu saya.				
45	Saya memiliki kesulitan untuk memutuskan diantara pilihan-pilihan karir yang ada				
46	Saya merasa patah semangat hingga saya merasa semua yang saya pilih tidak jelas				

..Terimakasih..

Lampiran 2: Hasil Uji Instrumen

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.925	.930	46

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
Butir 1	133.7714	200.593	.449	.924	Valid
Butir 2	134.0000	199.647	.506	.923	Valid
Butir 3	133.6857	200.692	.555	.923	Valid
Butir 4	133.9429	203.055	.373	.924	Valid
Butir 5	134.9143	198.551	.354	.925	Valid
Butir 6	134.3143	196.575	.687	.921	Valid
Butir 7	134.2286	197.946	.558	.923	Valid
Butir 8	134.2571	204.020	.376	.924	Valid
Butir 9	134.2286	198.358	.576	.922	Valid
Butir 10	134.7429	197.314	.558	.922	Valid
Butir 11	134.1714	203.676	.317	.925	Tidak Valid
Butir 12	134.0857	200.316	.452	.924	Valid
Butir 13	134.5714	206.958	.107	.926	Tidak Valid
Butir 14	134.1714	195.617	.557	.922	Valid
Butir 15	134.0857	200.963	.493	.923	Valid
Butir 16	133.8857	201.810	.449	.924	Valid

Butir 17	134.7429	198.255	.544	.923	Valid
Butir 18	134.2857	200.151	.436	.924	Valid
Butir 19	134.2571	203.255	.433	.924	Valid
Butir 20	134.3143	200.634	.548	.923	Valid
Butir 21	134.4857	198.492	.638	.922	Valid
Butir 22	133.7429	206.197	.203	.925	Tidak Valid
Butir 23	134.8857	206.634	.118	.927	Tidak Valid
Butir 24	134.4571	198.844	.584	.922	Valid
Butir 25	134.3429	196.761	.702	.921	Valid
Butir 26	134.7429	199.314	.525	.923	Valid
Butir 27	133.9714	202.440	.416	.924	Valid
Butir 28	134.5429	197.726	.496	.923	Valid
Butir 29	134.9143	200.022	.443	.924	Valid
Butir 30	134.3714	204.593	.284	.925	Tidak Valid
Butir 31	134.7143	197.563	.586	.922	Valid
Butir 32	134.8571	198.126	.541	.923	Valid
Butir 33	135.0000	197.176	.395	.925	Valid
Butir 34	134.4857	199.139	.597	.922	Valid
Butir 35	134.7143	201.739	.394	.924	Valid
Butir 36	134.2286	203.417	.400	.924	Valid
Butir 37	134.5429	198.079	.682	.922	Valid
Butir 38	135.2857	208.563	.006	.928	Tidak Valid
Butir 39	134.0000	203.118	.341	.924	Valid
Butir 40	134.3143	200.692	.453	.924	Valid
Butir 41	134.4000	197.953	.584	.922	Valid
Butir 42	134.6000	201.012	.430	.924	Valid
Butir 43	134.5143	201.375	.488	.923	Valid
Butir 44	134.3429	204.291	.289	.925	Tidak Valid
Butir 45	134.4571	197.432	.668	.922	Valid
Butir 46	134.1429	199.950	.294	.926	Tidak Valid

SKALA KEMATANGAN KARIR

PENGANTAR

Berikut ini adalah skala kematangan karir. Skala ini berisi beberapa butir pernyataan yang nantinya akan dijawab oleh adik-adik sekalian. Kejujuran dan kesungguhan dalam menjawab pernyataan-pernyataan ini sangat membantu dalam mengetahui kematangan karir. Hasil dari jawaban akan dijaga kerahasiannya serta tidak akan mempengaruhi nilai atau prestasi belajar di sekolah. Dalam menjawab pernyataan ini tidak ada jawaban yang dianggap benar atau salah, karena jawaban satu siswa dengan siswa yang lain berbeda-beda sesuai dengan kondisi saat ini.

Atas kesediaan dan kerjasama kalian saya ucapkan terima kasih.

Peneliti,

Feri Rahmawati

PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah identitas pada tempat yang tersedia
- Bacalah dan pahami setiap pernyataan yang tersedia.
- Beri tanda cek (√) jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian pada kolom yang tersedia. Berikut adalah empat alternatif jawaban, yaitu:
SS : Sangat Sesuai
S : Sesuai
TS : Tidak Sesuai
STS : Sangat Tidak Sesuai

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saat ini saya sudah mempunyai gambaran pekerjaan untuk masa depan saya	√			

- Sebelum dikumpulkan, periksa kembali jawaban kalian jangan sampai ada yang terlewatkan.

..Selamat mengerjakan..

Nama : _____
No Absen : _____
Jenis Kelamin : L / P

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Memikirkan pilihan pekerjaan merupakan hal yang penting bagi saya				
2	Saya semangat dalam mencapai cita-cita				
3	Menurut saya apa yang akan dilakukan dikemudian hari, hendaknya dipikirkan dari sekarang				
4	Saya merencanakan pekerjaan dari sekarang				
5	Saya lebih menyukai bermain dari pada memikirkan pekerjaan				
6	Hingga saat ini saya belum memikirkan tentang pilihan pekerjaan saya				
7	Belum saatnya bagi saya untuk memikirkan pekerjaan saya di masa mendatang.				
8	Saat ini saya sudah mempersiapkan syarat-syarat untuk memasuki lapangan kerja/perguruan tinggi yang saya pilih				
9	Saya memahami tugas dan pekerjaan yang saya inginkan				
10	Saya tidak memerlukan informasi lebih banyak mengenai jenis-jenis dan perbedaan pekerjaan, sebelum saya membuat sebuah keputusan				
11	Saya tidak mempunyai banyak informasi untuk membuat keputusan karir saat ini.				
12	Saya aktif bertanya kepada guru disekolah terkait informasi pekerjaan				
13	Saya tidak malu bertanya kepada orang-orang yang sudah mapan dalam pekerjaan				
14	Saya senang memiliki banyak informasi pekerjaan sehingga saya bisa memilih pekerjaan sesuai dengan minat dan kemampuan saya				
15	Saya sudah membaca buku-buku tentang pekerjaan yang akan saya pilih				
16	Hingga saat ini saya tidak tahu bagaimana cara memperoleh informasi tentang pekerjaan				
17	Saya hanya memperoleh informasi pekerjaan dari sekolah saja				
18	Saya membuat perencanaan terhadap pekerjaan				
19	Saya memiliki alternatif pilihan pekerjaan				
20	Saya tidak tahu apa yang perlu dipersiapkan agar berhasil dalam pekerjaan yang saya idamkan				

21	Saya mengetahui bakat yang saya miliki				
22	Bakat yang saya miliki sesuai dengan pilihan karir yang saya pilih				
23	Saya akan menentukan pilihan pekerjaan sesuai dengan yang saya inginkan.				
24	Saya belum dapat membuat sebuah pilihan pekerjaan saat ini karena saya tidak mengetahui apa kemampuan saya.				
25	Saya mengetahui minat saya, tetapi saya tidak yakin bahwa hal tersebut akan bermanfaat untuk pekerjaan saya.				
26	Menurut saya, pendapat orangtua/guru tidak penting dalam mempertimbangkan pilihan karir				
27	Saya tahu karakter pekerjaan yang akan saya pilih				
28	Saya kurang memiliki pengalaman tentang pekerjaan sehingga saya sulit untuk mengambil keputusan.				
29	Saya melakukan pertimbangan khusus tentang profesi yang akan saya pilih				
30	Saya berusaha mengetahui persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi untuk melamar suatu pekerjaan.				
31	Saat ini saya sudah mengetahui keterampilan apa saja yang dibutuhkan dalam pekerjaan yang akan saya pilih				
32	Saya bekerja untuk mencari pengalaman.				
33	Memilih pekerjaan adalah hal yang harus saya putuskan sendiri.				
34	Saat ini saya sudah mempunyai gambaran pekerjaan untuk masa depan				
35	Saat ini saya sudah mantap dengan pilihan pekerjaan saya				
36	Saya mempertimbangkan masukan dari banyak orang, tetapi saya menentukan pilihan pekerjaan sendiri				
37	Saya telah memutuskan memilih sebuah pekerjaan dan merasa nyaman dengan hal tersebut				
38	Saya memiliki kesulitan untuk memutuskan diantara pilihan-pilihan karir yang ada				

..Terimakasih..

Lampiran 4 : Hasil Observasi Siklus I

No	Ranah	Hasil observasi
1	Afeksi	Pada saat diberikan tindakan 1, 2, dan 3 para siswa menyimak dengan baik aturan yang dijelaskan oleh fasilitator dan guru BK. Para siswa sangat menghargai dan mampu merespon dengan baik setiap pelaksanaan penjelasan <i>learning point</i> pada setiap permainan yang disampaikan oleh guru.
2	Kognitif	Setelah diberikan tindakan 1 dan 2 siswa mulai memahami pentingnya merencanakan pekerjaan dari sekarang. Pada saat refleksi, siswa mulai memberikan pendapatnya tentang makna dari setiap permainan dengan benar. Namun ada beberapa siswa yang terlihat pasif yaitu PKY dan SN, pada saat permainan berlangsung mereka berdua terlihat ngobrol terkadang main <i>handphone</i> dan kurang serius dalam mengikuti permainan dan pada saat diminta untuk berpendapat tentang makna dari setiap permainan mereka terlihat bingung. Namun demikian mereka tetap bisa mengikuti permainan sampai selesai walaupun pada saat diminta membuat pilihan pekerjaan dan memutuskan memilih satu pekerjaan mereka masih bingung dan kurang yakin dengan pilihannya. Ketidak yakinan dalam memutuskan pilihan pekerjaan tidak hanya dialami oleh PKY dan SN tetapi juga sebagian besar siswa terlihat kurang percaya diri ketika membacakan pilihan pekerjaannya.
3	Psikomotorik	Semua siswa sangat antusias dalam mengikuti setiap permainan yang diberikan, mereka terlihat serius dalam mengikuti bimbingan karir dan mampu menjalankan permainan sesuai dengan aturan dan petunjuknya. Semua siswa mampu menyelesaikan permainan sampai akhir tindakan. Dalam membuat perencanaan pekerjaan siswa terlihat lebih lancar.

Lampiran : Hasil Observasi Siklus II

No	Ranah	Hasil observasi
1	Afeksi	Siswa terlihat merespon satu sama lain dan memberikan masukan kepada teman-temannya. Selain itu dalam membuat perencanaan sudah bisa membuatnya dengan lancar tidak seperti pada siklus I yang terlihat bingung.
2	Kognitif	Selama mengikuti permainan pada siklus II ini siswa sudah memahami setiap makna dari permainan. Ketika setiap siswa diminta membacakan pilihan-pilihan pekerjaannya mereka sudah terlihat memiliki gambaran yang jelas dibandingkan pada siklus I, selain itu ketika membacakan hasil dari <i>games</i> “graphic gamelan” sebagian siswa terlihat lancar dalam merencanakan kegiatan yang akan dilakukannya untuk mencapai atau mendapatkan pekerjaan yang mereka inginkan. SKY dan SN yang pada siklus I masih terlihat bingung dan ragu pun sudah mampu membuat pilihan dan perencanaan pekerjaan. Secara keseluruhan mereka sudah mempunyai gambaran dan mampu membuat pilihan pekerjaan sesuai yang mereka inginkan.
3	Psikomotorik	Pada awalnya siswa sangat antusias ketika mengetahui akan diberikan <i>games</i> kembali, namun pada tindakan kedua mereka terlihat berkurang semangatnya hal tersebut diperkirakan karena pada siklus II ini <i>games</i> tidak terlalu melibatkan psikomotorik tetapi lebih secara kognitif jadi tidak terlalu banyak gerak sehingga siswa terlihat sedikit kurang bersemangat namun hal tersebut fasilitator siasati dengan memberikan <i>ice breaking</i> , sehingga siswa kembali bersemangat.

Lampiran 5 : Hasil Wawancara dengan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

HASIL WAWANCARA SIKLUS I

Nama siswa: AW

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda tentang teknik yang diterapkan?	Seru, saya suka. Sebelumnya belum pernah dikasih permainan.
2	Apakah teknik yang diterapkan menarik?	Permainan yang diberikan menarik banget, jadi gak membosanan.
3	Bagaimana kondisi teman-teman pada saat permainan?	Teman-teman pada rebutan waktu permainan, mereka pada penasaran pengen bisa berhasil dan menang pada waktu permainan
4	Apa kesulitan yang dirasakan pada saat permainan diberikan?	Mungkin pada saat diminta untuk membuat pilihan pekerjaan, soalnya kurang tau banyak informasi tentang ranah pekerjaan yang bisa dipilih
5	Apa manfaat yang dirasakan setelah diberikan tindakan?	Saya merasa jadi faham kalau nanti kita akan bersaing dengan berbagai lulusan untuk mendapatkan pekerjaan.
6	Jika dibandingkan dengan teknik ceramah, apakah materi bisa lebih diserap?	Saya merasa lebih bisa difahami karena kita mengibaratkan langsung secara tindakan
7	Bagaimana peningkatan kematangan karir yang dirasakan? Adakah perubahannya?	Saya jadi memahami pentingnya memiliki perencanaan dari sekarang, saya rasa itu akan memudahkan diri saya untuk kedepannya

Nama siswa: IA

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda tentang teknik yang diterapkan?	Asik, tidak jenuh
2	Apakah teknik yang diterapkan menarik?	Sangat menarik, kita bisa seneng mengikutinya
3	Bagaimana kondisi teman-teman pada saat permainan?	Teman-teman seru semua, mereka sangat semangat mengikuti permainannya. Walaupun kadang mengganggu konsentrasi tapi menarik
4	Apa kesulitan yang dirasakan pada saat permainan diberikan?	Pada saat diminta membuat pilihan pekerjaan.
5	Apa manfaat yang dirasakan setelah diberikan tindakan?	Jadi semangat mengikuti layanan BK
6	Jika dibandingkan dengan teknik ceramah, apakah materi bisa lebih diserap?	Bisa lebih mudah untuk difahami maksud dari materi yang disampaikan
7	Bagaimana peningkatan kematangan karir yang dirasakan? Adakah perubahannya?	Saya jadi merasa mengetahui tentang diri saya untuk mempertimbangkan dalam memilih pekerjaan

HASIL WAWANCARA SIKLUS II

Nama siswa: SN

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda tentang teknik yang diterapkan?	Seru, kita jadi lebih mengetahui bakat dan informasi leih banyak tentang dunia kerja
2	Apakah teknik yang diterapkan menarik?	Masih menarik, tetapi lebih menarik lagi waktu hari pertama.
3	Bagaiamana kondisi teman-teman pada saat permainan?	Teman-teman ada yang bingung waktu memberi masukan untuk temannya yang lain, tapi seru kita jadi lebih mengenalsatu sama lain dan saling berbagi informasi tentang pekerjaan
4	Apa kesulitan yang dirasakan pada saat permainan diberikan?	Sulit dalam menilai diri sendiri aja sih menurut saya
5	Apa manfaat yang dirasakan setelah diberikan tindakan?	Saya jadi merasa tau bagaimana membuat suatu keputusan dan perencanaan dalam hidup saya.
6	Jika dibandingkan dengan tiknik ceramah, apakah materi bisa lebih diserap?	Lebih bisa difahami, karena praktek langsung dalam merencanakan pekerjaan.
7	Bagaimana peningkatan kematangan karir yang dirasakan? Adakah perubahannya?	Saya jadi sudah punya gambaran tentang pekerjaan yang akan saya pilih.

Nama siswa: UL

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda tentang teknik yang diterapkan?	Bagus, beda sama sebelumnya yang hanya mendengarkan saja
2	Apakah teknik yang diterapkan menarik?	Menarik, ada <i>ice breaking</i> nya juga jadi ga bosan
3	Bagaimana kondisi teman-teman pada saat permainan?	Ketika diskusi bisa berbagi informasi, senang deh
4	Apa kesulitan yang dirasakan pada saat permainan diberikan?	Ketika harus membuat pilihan dan memutuskan
5	Apa manfaat yang dirasakan setelah diberikan tindakan?	Lebih senang kalau BK masuk
6	Jika dibandingkan dengan teknik ceramah, apakah materi bisa lebih diserap?	Lebih mudah difahami
7	Bagaimana peningkatan kematangan karir yang dirasakan? Adakah perubahannya?	Saya jadi tahu bagaimana cara membuat pilihan-pilihan pekerjaan dan cara memutuskan pilihan pekerjaan. Memiliki rencana yang jelas.

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU BK PADA SIKLUS I

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kesesuaian antara perencanaan dengan tindakan yang dilakukan?	Sudah sesuai dengan rencana yang telah dirancang
2	Apakah siswa mengikuti permainan sesuai dengan peraturan yang ada?	Sebagian besar sudah sesuai dengan peraturan, walaupun masih ada yang kurang maksimal dalam mengikuti permainan
3	Bagaimana tingkat keberhasilan permainan dalam meningkatkan kematangan karir siswa?	Tingkat keberhasilannya sangat bagus, siswa lebih mudah memahami pesan apa yang ingin disampaikan
4	Adakah perubahan antara sebelum dan sesudah penerapan tindakan pada siswa?	Jelas ada, siswa lebih antusias dalam mengikuti layanan BK. Tidak merasa jenuh seperti sebelumnya.
5	Adakah kesulitan dalam menerapkan tindakan?	Bagi saya sendiri, kalau tidak dibantu mbaknya mungkin agak sulit ya, karena belum terbiasa dalam memberikan permainan.
6	Bagaimana tanggapan anda tentang tindakan yang diberikan?	Melalui permainan ini menurut saya siswa lebih bisa memaknai apa makna dalam setiap permainan dan itu memudahkan saya dalam menyampaikan pesan dalam layanan BK.

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU BK PADA SIKLUS II

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kesesuaian antara perencanaan dengan tindakan yang dilakukan?	Sudah sesuai dengan rencana yang telah dirancang
2	Apakah siswa mengikuti permainan sesuai dengan peraturan yang ada?	Sebagian besar sudah sesuai dengan peraturan, walaupun masih ada beberapa yang sempat mengalami kebingungan dan kurang faham. Mungkin bisa lebih langsung diberikan contoh ketika memberikan instruksi permainan
3	Bagaimana tingkat keberhasilan permainan dalam meningkatkan kematangan karir siswa?	Tingkat keberhasilannya sangat bagus, siswa lebih mudah memahami pesan apa yang ingin disampaikan
4	Adakah perubahan antara sebelum dan sesudah penerapan tindakan pada siswa?	Jelas ada, siswa lebih antusias dalam mengikuti layanan BK. Tidak merasa jenuh seperti sebelumnya.
5	Adakah kesulitan dalam menerapkan tindakan?	Untuk permainan pada siklus II ini tidak ada kesulitan yang berarti, karena seperti diskusi saja instruksinya. Memberikan lembar kerja
6	Bagaimana tanggapan anda tentang tindakan yang diberikan?	Melalui permainan ini menurut saya siswa lebih bisa memaknai apa makna dalam setiap permainan dan itu memudahkan saya dalam menyampaikan pesan dalam layanan BK.

TEKNIK *GAMES* (Permainan)

1. Tindakan 1 Siklus I

Permainan “Opportunity”

Tujuan : mempersiapkan diri dalam mendapatkan atau merebut peluang yang ada, dan mampu menumbuhkan daya saing.

Waktu : 30-60 menit

Langkah-langkah:

1. Peserta dibagi dalam 5 kelompok, masing-masing 7-8 orang.
2. Pada tiap kelompok disediakan kursi sejumlah 5 buah di tata melingkar dengan jarak dan posisi acak.
3. Semua peserta dalam tiap kelompok diminta berdiri disekitar kursi.
4. Saat musik dimainkan, peserta diminta untuk berjoget mengelilingi kursi.
5. Saat musik dihentikan secara acak waktunya, peserta diharapkan untuk berebut menduduki kursi yang tersedia.
6. Bagi peserta yang tidak mendapatkan kursi, harus keluar dari permainan dan tidak dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.
7. Selanjutnya masing-masing kelompok jumlah kursi yang disediakan dikurangi 2-3.
8. Peserta kembali diminta berjoget saat diputarkan musik, dan berebut menduduki kursi yang tersedia saat musik berhenti.
9. Sisiwa yang tidak mendapatkan kursi diminta keluar.

10. Selanjutnya siswa yang menjadi pemenang di tiap kelompok digabungkan dalam 1 kelompok besar.
11. Fasilitator menyediakan kursi.
12. Kembali para peserta diminta berjoget saat diputarkan musik, dan berebut menduduki kursi yang tersedia saat musik berhenti
13. Peserta kembali diminta berjoget saat diputarkan musik, dan berebut menduduki kursi yang tersedia saat musik berhenti.
14. Setelah tersisa 4 orang, fasilitator menyingkirkan semua kursi dan disisakan 1 buah.
15. Kursi tersebut akan diperebutkan oleh peserta yang tersisa dengan cara yang sama.

Refleksi:

Jika permainan telah selesai, maka guru BK melemparkan pertanyaan untuk merefleksi permainan tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan:

1. Bagaimana perasaan siswa yang berhasil menjadi juara?
2. Usaha apa yang dilakukan sehingga bisa menjadi juara?
3. Bagaimana perasaan siswa yang gagal untuk mendapatkan kursi?
4. Apa yang harus diperbaiki?
5. Apa yang kalian rasakan setelah melakukan permainan ini?
6. Apa makna dari permainan ini?

Learning point yang diperoleh:

Kursi ibarat peluang kerja yang tersedia, semakin lama-semakin terbatas. Para peserta harus mencari posisi kursi yang tepat serta harus berusaha memperebutkan

peluang itu dengan para pesaing. Dalam hal ini poin yang dikembangkan adalah eksplorasi, informasi, serta perencanaan karena mereka harus memiliki keterampilan dalam hal ini kecepatan untuk memperebutkan peluang yang ada. Peserta juga harus mencari tempat kursi yang paling bisa dijangkau oleh mereka secepat mungkin seperti peluang kerja yang datangnya tidak terduga.

Tindakan 2 Siklus I

Permainan “Pengukuran Diri”

Tujuan : untuk mengetahui seberapa siap siswa dalam mendapatkan tujuannya

Waktu : 30-60 menit

Langkah-langkah:

1. Peserta dibagi dalam 3-5 kelompok dengan anggota masing-masing 8-10 orang.
2. Peserta diminta berdiri berbaris di belakang suatu garis.
3. Dengan jarak 1-3 meter di depan garis tersebut, fasilitator menyiapkan suatu kotak/keranjang, untuk tiap-tiap kelompok.
4. Masing-masing peserta diminta melemparkan benda pertama yaitu logam ke dalam keranjang dari belakang garis.
5. Siswa yang tidak dapat memasukkan koin dinyatakan gugur dan dilanjutkan teman lainnya yang melempar, seterusnya sampai semua siswa dalam tiap kelompok mendapat giliran melempar koin.
6. Kemudian pada putaran kedua, benda yang dilempar adalah karet gelang (benda yang lebih ringan dari koin), setiap siswa dalam tiap kelompok melempar karet gelang logam ke dalam keranjang dari belakang garis.
7. Siswa yang tidak dapat memasukkan koin dinyatakan gugur dan dilanjutkan teman lainnya yang melempar, seterusnya sampai semua siswa dalam tiap kelompok mendapat giliran untuk melempar karet gelang.

Refleksi :Setelah semuanya mencoba melempar koin dan karet gelang, ada yang berhasil dan ada yang tidak. Guru BK melemparkan pertanyaan untuk merefleksi permainan tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan:

1. Bagaimana perasaan siswa yang berhasil melempar koin dan karet dengan tepat?
2. Usaha apa yang dilakukan sehingga bisa berhasil?
3. Bagaimana perasaan siswa yang gagal dalam melempar koin dan karet gelang?
4. Apa yang harus diperbaiki?
5. Apa yang kalian rasakan setelah melakukan permainan ini?
6. Apa makna dari permainan ini?

Learning point yang diperoleh:

Benda yang dilemparkan ibarat kekuatan/keterampilan yang dimiliki, kekuatan dalam melempar ibaratkan usaha yang harus kita lakukan. Koin lebih berat daripada karet gelang, akan lebih mudah dimasukkan kedalam kotak. Ibaratkan jika kita memiliki skill yang lebih, pasti kita akan lebih mudah mendapatkan tujuan. Selain itu, pengukuran diri juga harus dapat dilakukan. Peserta harus bisa mengukur seberapa keras usaha yang harus dilakukan untuk memenangkan suatu peluang dengan kesempatan/kemampuan yang dia miliki, sehingga poin dikembangkan dalam permainan ini adalah eksplorasi, informasi.

2. Tindakan 3 Siklus I dan Tindakan 1 Siklus II

Permainan “Jendela Diri”

Tujuan: untuk mengenal siapa dirinya, dan bakat yang dimiliki serta refleksi diri

Waktu : 30-45 menit

Langkah-langkah:

1. Fasilitator membagikan kertas yang sudah ada kotak “jendela diriku”
2. Fasilitator meminta siswa menjawab pertanyaan dalam kotak “jendela diriku”
3. Siswa menuliskan jawaban dari semua pertanyaan
4. Siswa mendiskusikan jawaban yang saling merespon satu sama lain
5. Siswa diminta membuat pilihan-pilihan pekerjaan yang diinginkan
6. Siswa diminta memilih salah satu pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan keinginan

Pertanyaan pada lembar “jendela diriku”:

	8		1	
	7		2	
	6		3	
	5		4	

1. Apa kelebihanmu?
2. Apa kekuranganmu?
3. Sebutkan pekerjaan yang sesuai dengan jurusanmu sebanyak-banyaknya
4. Pekerjaan apa yang cocok dan diinginkan?
5. Pekerjaan apa yang tidak cocok untukmu?
6. Apa saja yang kamu ketahui tentang persyaratan dalam pekerjaan yang kamu inginkan?
7. Hambatan apa yang kamu miliki dalam memilih pekerjaan?
8. Apa harapanmu?

Refleksi:

1. Apakah siswa dapat menyelami siapa dirinya, yang mungkin selama ini terlupakan?
2. Apakah siswa akan terbuka dengan dirinya?
3. Apakah siswa mengetahui tentang dunia kerja yang ada?
4. Apakah siswa mengetahui persyaratan untuk memasuki dunia kerja?
5. Apa makna dari permainan ini?

Learning point yang diperoleh:

Siswa mampu mengenal diri sendiri, mengenali kekuatan/kelebihan yang mereka miliki sebagai bentuk yang harus disyukuri, dan mengetahui pekerjaan apa yang mereka inginkan. Permainan ini jika dikaitkan dengan kematangan karir mencakup aspek eksplorasi dan informasi karir, dimana ketika individu mengetahui kekuatan dirinya dan mendapatkan informasi dari temannya akan mempermudah dalam proses merencanakan pendidikan dan karirnya.

Lembar Kerja “Jendela Diriku”

8	1	
7	2	
	6	3
	5	4

3. Tindakan 2 Siklus II

Permainan “Ujian RIASEC”

Tujuan : memahami jenis keterampilan yang sesuai dengan kemampuan bakat dan minat diri sendiri

Waktu : 30-45 menit

Langkah-langkah:

1. Pembimbing membagikan lembar kerja tentang keterampilan yang di sukai atau tidak di sukai
2. Siswa diminta mengisi sesuai dengan keadaan dirinya
3. Siswa mengisi lembar kerja
4. Siswa diminta menghitung jumlah keterampilan yang disukainya.
5. Setelah itu, siswa diminta menyebutkan jumlah tertinggi dari tiap kelompok keterampilan
6. Kemudian siswa lain membacakan pekerjaan-pekerjaan apa yang cocok dan sesuai dengan keterampilan yang dimiliki
7. Jika semua siswa telah membacakan hasil masing-masing, kemudian dari sekian banyak pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan yang dimiliki, siswa diminta memilih 3 pekerjaan yang disukainya
8. Kemudian, dari tiga pekerjaan yang dimilikinya siswa diminta mempertimbangkannya dan memilih 1 pekerjaan yang akan dipilihnya kelak setelah lulus

Refleksi :

Setelah semua siswa mendapat masukan dari teman-temannya terkait pekerjaan yang cocok untuk temannya, guru BK memberikan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan yang dilontarkan:

1. Ungkapkan semua pekerjaan yang cocok dan sesuai keterampilan yang kamu miliki?
2. Apakah sudah memiliki gambaran pekerjaan yang akan dipilih setelah lulus nanti?
3. Apakah sudah mampu memutuskan pekerjaan yang akan diambil setelah lulus nanti?
4. Apa makna dari permainan tersebut?

Learning point yang diperoleh:

Dalam permainan ini mengandung makna bahwa orang akan bekerja lebih baik dalam pekerjaan yang sesuai dengan preferensi kejuruan mereka, karena mereka lebih siap untuk menghabiskan waktu untuk pekerjaan yang mereka minati. Pada permainan ini jika dikaitkan dengan aspek kematangan karir maka termasuk kedalam aspek eksplorasi, informasi dan membuat keputusan karir, yaitu siswa mampu mengetahui keterampilan yang dimilikinya, kemudian mengetahui pekerjaan-pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya. Dari situlah siswa mampu mempertimbangkan dan memutuskan berbagai pekerjaan tersebut untuk ia pilih sesuai dengan keinginannya.

4. Tindakan 3 Siklus II

Permainan “Graphic Gameplan”

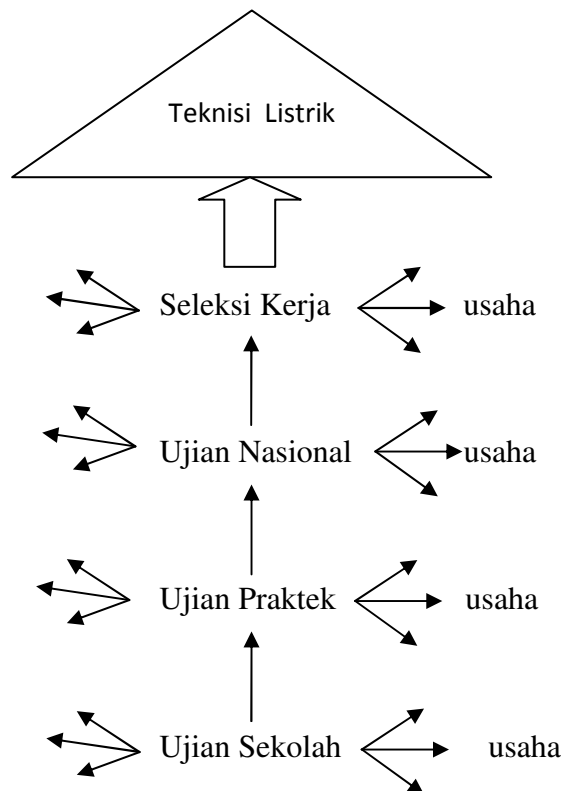
Tujuan: membantu siswa dalam memutuskan dan merencanakan pilihan pekerjaannya

Waktu : 30-45 menit

Langkah-langkah:

1. Fasilitator menyediakan kertas kepada siswa
2. Fasilitator meminta siswa untuk membuat 3 pilihan pekerjaan yang mereka inginkan
3. Kemudian siswa diminta mempertimbangkan pilihan pekerjaan tersebut dengan kemampuan dan persyaratan yang harus ada pada diri siswa
4. Setelah itu siswa diminta memprioritaskan ketiga pilihan pekerjaan tersebut
5. Kemudian siswa diminta memilih satu pekerjaan yang akan dipilinya setelah lulus sekolah.
6. Pekerjaan yang dipilih siswa dibuat suatu *planning*, yaitu suatu perencanaan atau target dalam hidupnya untuk menuju atau mendapatkan pekerjaannya.
7. Pada setiap target disebelah kanannya dituliskan usaha yang harus dilakukan, dan disebalah kirinya dituliskan targetnya

Contoh :



Learning point yang diperoleh:

Pada permainan ini lebih memfokuskan pada dimensi kognitif, yaitu dengan memiliki tiga pilihan pekerjaan siswa mampu merencanakan masa depannya. Selain itu, setelah memiliki 3 pilihan pekerjaan mereka diminta untuk memprioritaskan pekerjaan mana yang paling diinginkan, hal tersebut membuat para siswa mampu untuk mempertimbangkan antara keinginan dengan kemampuan yang mereka miliki. Kemudian siswa diminta untuk memutuskan satu pekerjaan yang akan dipilihnya setelah lulus sekolah nanti. Setelah mampu memutuskan satu pekerjaan yang akan dipilihnya maka siswa diminta membuat rencana dan target dalam usaha mencapai atau mendapatkan pekerjaannya. Dengan demikian jika dikaitkan dengan aspek kematangan karir, maka permainan ini termasuk kedalam aspek informasi dan keputusan karir.

Lembar kerja “Ujian RIASEC”

Mengidentifikasi keterampilan yang kalian suka			
Berilah tanda silang (x) pada kotak “S” atau “T”. “S” jika kalian MENYUKAINYA, dan “T” jika kalian TIDAK MENYUKAINYA.			
		S	T
R	Merakit alat elektronik		
	Mereparasi motor/mobil		
	Membuat benda dari kayu		
	Mengendarai truk/traktor		
	Menggunakan peralatan atau perkakas pertukangan		
	Bekerja di bengkel motor		
	Mengikuti kursus montir		
	Mengikuti kursus menggambar teknik		
	Mengikuti kursus perkayuan		
	Mengikuti kursus mekanik		
	Jumlah		
		S	T
I	Baca buku atau majalah ilmiah		
	Bekerja di laboratorium		
	Bekerja untuk proyek ilmiah		
	Membuat model roket		
	Bekerja dengan menggunakan alat-alat laboratorium		
	Menulis artikel jurnal		
	Menyelesaikan teka-teki matematika/catur		
	Mengikuti pelajaran kimia		
	Mengikuti pelajaran fisika		
	Mengikuti pelajaran geometri		
	Mengikuti pelajaran biologi		
Jumlah			
		S	T
A	Membuat sketsa, gambar atau mewarnai		
	Menghadiri pertunjukan atau drama		
	Merancang furnitur atau gedung		
	Bermain musik dalam kelompok musik atau orkestra		
	Bermain alat musik		
	Menghadiri konser musik atau pertunjukan musik		
	Membaca karya fiksi populer atau cerita pendek		
	Membuat potret atau gambar foto		
	Membaca buku drama		
	Membaca atau menulis puisi		
	Mengikuti kelas seni		
Jumlah			

		S	T
S	Menulis surat pada teman		
	Menghadiri upacara keagamaan		
	Menjadi anggota organisasi		
	Membantu mereka yang terkena bencana atau kekuaran		
	Mengurusi anakatau menjaga bayi		
	Menghadiri acara keluarga/kumpuldengan teman		
	Menghadiri pesta		
	Membaca buku psikologi		
	Menghadiri pertemuan atau diskusi		
	Menghadiri acara olahraga		
	Berkenalan dengan teman baru		
	Jumlah		
		S	T
E	Mempengaruhi atau membujuk orang lain		
	Menjual barang		
	Membahas engenai masalah politik		
	Memiliki usaha sendiri		
	Membahas masalah keuangan atau perdagangan		
	Memberikan pidato		
	Menjadi orang yang aktif dalam kelompok		
	Mengawasi pekerjaan orang lain		
	Bertemu orang penting		
	Memimpin kelompok mencapai tujuan tertentu		
	Terlibat dalam kampanye politik		
	Jumlah		
		S	T
C	Mengatur tempat tidur atau meja		
	Menulis dokumen atau surat sendiri atau surat orang lain		
	Menghitung angka dalam bisnis atau pembukuan		
	Menjalankan mesin usaha		
	Membuat catatan pembiayaan rinci		
	Mengikuti kursus komputer		
	Mengikuti kursus akuntansi		
	Mengikuti kursus pembukuan		
	Mengikuti kursus matematika komersial		
	Membuat surat, laporan, dokumen, kedalam buku berkas		
	Menulis surat bisnis		
	Jumlah		

Lampiran 8: Hasil *Pre Test*

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	Skor	Keterangan	
1	AW	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	3	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	71	Rendah	
2	AM	4	4	4	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	1	2	1	2	1	1	2	2	4	2	1	2	1	1	3	2	1	3	3	4	1	1	1	2	85	Sedang	
3	AY	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	115	Tinggi	
4	AR	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	3	2	2	1	1	1	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	71	Rendah	
5	ABN	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	73	Rendah	
6	AN	4	2	2	4	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	2	3	1	4	4	1	2	4	2	4	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	98	Sedang	
7	DTP	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	111	Sedang	
8	DK	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	94	Sedang	
9	DR	4	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	75	Rendah	
10	DA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	1	2	2	3	109	Sedang		
11	EB	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	1	1	1	1	115	Tinggi	
12	FY	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	1	3	1	3	1	1	2	2	3	3	1	2	1	1	3	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	71	Rendah
13	HK	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	1	1	1	3	109	Sedang	
14	HHM	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	119	Tinggi		
15	HNR	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	93	Sedang	
16	IA	4	3	3	3	2	3	3	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	3	3	1	3	2	1	2	1	1	3	2	1	3	3	1	1	1	1	2	74	Rendah	
17	IY	4	4	3	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	1	3	1	2	3	1	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	1	2	1	72	Rendah	
18	JS	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	74	Rendah	
19	JK	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	1	1	1	2	69	Rendah	
20	JW	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	115	Tinggi		
21	PKY	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	67	Rendah	
22	RA	4	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	115	Tinggi	
23	RW	4	4	3	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	3	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	2	2	2	2	79	Sedang		
24	SN	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	70	Rendah	
25	SR	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	120	Tinggi	
26	SS	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	4	2	3	4	4	3	2	3	3	115	Tinggi	
27	SA	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	1	3	2	3	1	2	3	1	3	4	1	2	1	3	3	2	3	4	4	3	2	2	2	92	Sedang	
28	SP	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	110	Sedang	
29	SG	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	72	Rendah	
30	SL	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	73	Rendah	
31	UL	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	3	3	1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	75	Rendah		
32	WH	4	4	4	3	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	102	Sedang	

Lampiran 9: Hasil *Post Test* Siklus I

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	Skor	Kategori	
21	PKY	3	3	2	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	75	Rendah	
24	SN	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	3	2	3	3	3	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	75	Rendah	
19	JK	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	79	Sedang	
4	AR	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	1	2	2	91	Sedang	
17	IY	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	93	Sedang	
1	AW	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	95	Sedang	
12	FY	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	95	Sedang	
29	SG	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	100	Sedang	
18	JS	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	105	Sedang	
5	ABN	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	2	3	107	Sedang	
23	RW	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	107	Sedang	
30	SL	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	108	Sedang
16	IA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	4	2	3	3	4	2	2	3	3	109	Sedang	
2	AM	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	110	Sedang	
10	DA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	2	4	112	Sedang	
13	HK	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	113	Sedang	
27	SA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	113	Sedang	
15	HNR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	114	Sedang	
3	AY	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	116	Tinggi	
8	DK	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	116	Tinggi	
9	DR	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	116	Tinggi	
28	SP	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	3	116	Tinggi	
31	UL	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	118	Tinggi	
11	EB	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	2	4	4	3	2	2	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	119	Tinggi	
20	JW	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	119	Tinggi	
32	WH	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	119	Tinggi	
6	AN	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	120	Tinggi	
7	DTP	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	121	Tinggi	
22	RA	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	121	Tinggi	
25	SR	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	121	Tinggi	
14	HHM	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	122	Tinggi	
26	SS	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	122	Tinggi	

Lampiran 10: Hasil *Post Test* Siklus II

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	Skor	Kategori	
1	AW	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	114	Tinggi
2	AM	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	114	Tinggi	
3	AY	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	121	Tinggi
4	AR	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	99	Sedang	
5	ABN	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	115	Tinggi	
6	AN	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	121	Tinggi	
7	DTP	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	123	Tinggi		
8	DK	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	117	Tinggi	
9	DR	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	123	Tinggi	
10	DA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	4	115	Tinggi	
11	EB	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	122	Tinggi	
12	FY	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	102	Sedang	
13	HK	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	120	Tinggi	
14	HHM	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	124	Tinggi	
15	HNR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	116	Tinggi	
16	IA	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	118	Tinggi	
17	IY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	104	Sedang	
18	JS	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	117	Tinggi	
19	JK	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	99	Sedang	
20	JW	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	120	Tinggi	
21	PKY	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	97	Sedang	
22	RA	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	123	Tinggi	
23	RW	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	114	Tinggi	
24	SN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	98	Sedang	
25	SR	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	126	Tinggi	
26	SS	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	124	Tinggi	
27	SA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	117	Tinggi		
28	SP	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	3	119	Tinggi
29	SG	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	114	Tinggi	
30	SL	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	116	Tinggi	
31	UL	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	123	Tinggi	
32	WH	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	121	Tinggi	

Lampiran10 : Dokumentasi Kegiatan



Kegiatan *Games* “Pengukuran Diri”



Kegiatan *Games* “Opportunity”



Kegiatan *Games* “Jendela Diriku”



Guru Dan Fasilitator Memberikan Refleksi Dan Debrifing





Kegiatan *Games* “Ujian RIASEC”



Kegiatan *Games* “Graphic Gameplan”

Lampiran 11. Surat Surat

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)  Certificate No. QSC 00687

No. : *7150* /UN34.11/PL/2013 21 November 2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

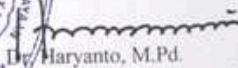
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:


Nama : Feri Rahmawati
NIM : 09104244033
Prodi/Jurusan : Bimbingan dan Konseling/PPB
Alamat : Jl. Gejayan, Gg. Endra 28 A, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SMK 1 Pundong, Bantul
Subyek : Siswa Kelas XII
Obyek : Kematangan Karir dan Games
Waktu : November-Januari 2014
Judul : Peningkatan Kematangan Karir Melalui Teknik Games Pada Siswa Kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK 1 Pundong

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dekan, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001



Tembusan Yth:
1. Rektor (- sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Keparipihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070/Reg/WI 8050 / 11 / 2013

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNY** Nomor : **7150/UN34.11/PLO/2013**

Tanggal : **21 NOVEMBER 2013** Perihal : **IJIN RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Penzinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Penzinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendidikan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **FERI RAHMAWATI** NIP/NIM : **09104244033**
Alamat : **Karangmalang, Yogyakarta**

Judul : **PENINGKATAN KEMATANGAN KARIR MELALUI TEKNIK GAMES PADA SISWA KELAS XII TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK SMK 1 PUNDONG**

Lokasi : **KAB. BANTUL**

Waktu : **21 NOVEMBER 2013** s.d. **21 FEBRUARI 2014**

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud.
- Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : adbang.jogjaprov.go.id dan menyerahkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di bubuhi cap institusi.
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah. Ijin pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : adbang.jogjaprov.go.id
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **21 NOVEMBER 2013**

An. Sekretaris Daerah
Asisten Sekretaris Daerah dan Pengembangan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan:

- 1 Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- 2 Bupati Bantul CQ Ka. Bapada
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- 4 DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNY
- 5 Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 4 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070/ Reg / 2647 / 2013

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DiY Nomor : 070/Reg/V/8050/11/2013

Mengingat : Tanggal : 21 Nopember 2013 Perihal : Ijin Penelitian

- a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama
P. T / Alamat
NIP/NIM/No. KTP
Tema/Judul
Kegiatan

FERI RAHMAWATI

FAK. ILMU PENDIDIKAN UNY, KARANGMALANG YK
09104244033

PENINGKATAN KEMATANGAN KARIR MELALUI TEKNIK GAMES PADA SISWA KELAS XII TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK SMK 1 PUNDONG

Lokasi: SMK 1 PUNDONG BANTUL
Waktu: 22 November 2013 sd 21 Februari 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintahan.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 22 November 2013



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesbangpol. Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Dikmenof Bantul
4. Ka. SMK 1 Pundong Bantul
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK 1 PUNDONG



Alamat : Menang, Srihardono, Pundong Bantul, 55771, ☎ (0274)6464184, 6464185 Fax (0274)6464186
Website : www.smk1pundong.sch.id E-mail : smk1pundong@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/603/LL/ XII /2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK 1 Pundong menerangkan bahwa :

Nama : **Feri Rahmawati**
Status : Mahasiswa UNY
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan / Bimbingan Konseling
NIM : 09104244033

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMK 1 Pundong guna penyusunan skripsi dengan judul
"Peningkatan Kematangan Karir Melalui Teknik Games Pada Siswa XII Teknik Instalasi
Tenaga Listrik SMK 1 Pundong" dengan waktu penelitian tanggal 20 s/d 30 November 2013.
Demikian Surat Keterangan ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Desember 2013

Kepala SMK 1 Pundong



[Signature]
Dra. E.H. Karyani Sulistyawati
NID. 9580118 198603 2 004